

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

# CONSOLES

LARA MÈNE PAS...



## SONIC DREAMCAST

C'EST PLUS FORT QUE TOUT !

## METAL GEAR SOLID

LE MEILLEUR JEU  
PSX ENFIN TESTÉ

## RAM PACK :

JOUEZ EN HAUTE  
RÉSOLUTION SUR N64

## TOMB RAIDER 3

LES DESSOUS DE LARA

## MEDIEVIL

LA SURPRISE DU MOIS



Nintendo 64

JET FORCE GEMINI



Playstation

RIDGE RACER 4



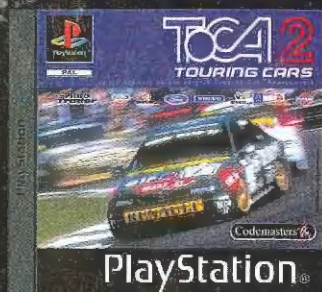


DEUX FOIS  
PLUS REALISTE

DEUX FOIS PLUS DE  
SENSATIONS

DEUX FOIS PLUS DE  
CRASHES

DEUX FOIS PLUS...



- 15 VOITURES SUR PLUS DE 15 CIRCUITS
- ARRÊTS AUX STANDS : STRATÉGIE, RÉGLAGES, CHANGEMENTS DE PNEUS
  - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES ALÉATOIRES
- MODE CHAMPIONNAT JOUABLE À 2
  - MODE 4 JOUEURS EN LINK
- ENCORE PLUS DE COLLISIONS ET DE DOMMAGES APPARENTS SUR LES VOITURES
- COMPATIBLE DUAL SHOCK POUR DES SENSATIONS VIBRANTES





S  
S  
H  
S

MM

NEUS

ES



# TOCA 2

TOURING CARS™



Codemasters®



DUAL SHOCK™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.  
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



## 8 TROMBINO

Nombre d'éditeurs ressortent les vieilleries du placard, nous en avons fait autant. Découvrez en exclusivité intergalactique les croûtons du Consoles+ Museum.

## 10 JAPON

Alors que Sega dévoile les nouvelles aventures de Sonic, que Namco passe la quatrième vitesse de Ridge Racer, le phénomène Pokemon ne cesse de s'amplifier au Japon.

Par notre tsunami en chef : Kagotani le bienheureux.

## 52 ANIME+

Le monstre poilu est de retour avec des mangas plein la hotte.

## 58 NEWS

Lara dans tous ses états. Des rachats à tours de bras. Game One sur Astra. Des niouzes de la taïga, en veux-tu en voilà.

## 70 AU PAYS DES SUSHIS...

Gia au pays des sushis et des jeux vidéo. Dépaysement garanti.

## 74 GAMES ARE GOOD FOR YOU

AHL, Niiico et Spy se sont envolés vers Londres pour vous ramener infos et photos sur les jeux de l'ECTS 98.

## 88 TESTS

Mission: Impossible (N64), Medieval (PS), Metal Gear Solid (PS), 1080° (N64), Future Cop (PS), ce mois d'octobre sera riche en bombes vidéoludiques. A vos pads (et portefeuilles...).

## 142 SPEEDY

The beast's back. Découvrez ses minis tests.

## 144 ARCADE

Time Crisis 2, Racing Jam et les autres en direct de l'arcade.

## 148 TIPS

Le tip est aux jeux ce que le Twix est au Switch : incontournable.

## 154 COURRIER

Bomboy invente le premier courrier électronique.

## 160 PA

Consoles, jeux...

P.94

Metal Gear Solid meilleur jeu de l'année sur Playstation ? Peut-être bien...

## SUPER TOMB

Avec la sortie Consoles+ la mort-qui-tue- Pour participer votre sœur, à à votre voisin être aussi) de Prenez une pl Consoles+, co 152 rue Gallie Les meilleurs magazine et le super cadeau Bonne inspira

## DES TESTS À LA PELLE

1080 (NINTENDO 64)	110
BUCK BUMBLE ((NINTENDO 64)	102
BUGGY (PLAYSTATION)	130
DARIUS G (PLAYSTATION)	128
FUTURE COP (PLAYSTATION)	114
GEX 3D (NINTENDO 64)	132
GUARDIAN FORCE (SATURN)	127
KARTIA (PLAYSTATION)	136
MEDIEVIL (PLAYSTATION)	120
METAL GEAR (PLAYSTATION)	94
MISSION : IMPOSSIBLE (NINTENDO 64)	88
MOTO RACER 2 (PLAYSTATION)	92
N2O (PLAYSTATION)	138
POKEMON STADIUM (NINTENDO 64)	118
R-TYPES (PLAYSTATION)	112
STAR SOLDIER (NINTENDO 64)	134
TENCHU (PLAYSTATION)	124
THE FITFTH ELEMENT (PLAYSTATION)	100
WILD 9 (PLAYSTAYTION)	106

REMERCIEMENTS: ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Heu, Gilles, quand est-ce que tu te laisses pousser les cheveux et que tu te teins en "blonde" ?  
COPYRIGHT COUVERTURE : Tomb Raider 3 © Eidos 1998

P. 58



Lara dans toutes les positions, même les plus délicates !

P.12

Sonic Adventure sur Dreamcast. Le retour du hérisson bleu à très grande vitesse et en haute-définition !





P.94

Metal Gear Solid  
meilleur jeu de  
l'année sur  
Playstation ?  
Peut-être bien...

## SUPER CONCOURS TOMB RAIDER 3

Avec la sortie prochaine de Tomb Raider 3, Consoles+ lance un super concours d'la-mort-qui-tue-qu'arrache-les-fesses-à-donf ! Pour participer, c'est simple : demandez à votre sœur, à votre belle-mère, à votre chat, à votre voisine (ou votre grand-père peut-être aussi) de se déguiser en Lara Croft. Prenez une photo et envoyez-la à : **Consoles+, concours Lara Croft, 152 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.** Les meilleurs clichés seront publiés dans le magazine et leurs auteurs remporteront un super cadeau-d'la-mort... Bonne inspiration !!!



P.22

Ridge Racer 4  
sur Playstation.  
Premières  
photos,  
premiers émois.

P.88



Mission: Impossible  
sur Nintendo 64

Le salon de l'ECTS version 98 C :  
décontraction maximale et  
fraîcheur absolue. My God !

P.74



P.120

Medievil,  
avant de  
tomber sur  
un os, forcez  
lire le test  
complet !

## LA HOT-LINE Désormais C'EST SUR MINITEL

Le service minitel de Consoles+ est reparti, exit la Hot-line téléphonique. Vive le minitel ! Inutile de nous harceler de coups de téléphone, nous avons plein (mais alors plein) d'autres choses à faire (genre travailler...). Désormais Switch s'occupera de vous chaque jour de la semaine. Présent en fin de journée mais également chaque mercredi après-midi, de 14h à 18h, il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions et attentes. Sur le 3615 TCPLUS \*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers tips de Switch, la vie de la redac, la reproduction du Panda in vitro ainsi que des News récentes.

\*3615 : 2.23 F/min

## EDITO



Le mois dernier, je vous disais que j'étais tout excité à l'idée de découvrir la Dreamcast et, maintenant que j'ai assisté à la présentation du nouveau Sonic, je suis plus qu' impatient de la voir débarquer chez moi. Comme je n'ai pas pu jouer à ce Sonic, je ne ferai pas de pronostic sur son intérêt, mais je suis convaincu à 100% des capacités de la console. Même sur les PC les plus puissants, aucun jeu n'est aussi beau ni aussi rapide que ce Sonic ! Les jeux Dreamcast devraient être du niveau graphique des séquences cinématiques des jeux Playstation. A tel point que je crois Sega quand il annonce que les conversions Dreamcast de Sega Rally 2 seront supérieures à la version arcade. Tu le crois ça ? Nul doute que 99 sera un bon cru, pour les jeux vidéo. Nous assisterons au grand retour de Sega, et la N64 disposera enfin de la ludothèque digne de ses performances, ainsi que d'un Ram Pack qui va la booster graphiquement. Je ne parle même pas de la Playstation superstar qui se vend plus que jamais et qui est très loin d'avoir dit son dernier mot. Que demander de plus ?

Alain Huyghues-Lacour



# GRANDE PREMIERE

LES MICROMANIA

**MICROMANIA CITÉ-EUROPE**  
Centre Cial Cité-Europe  
62231 Coquelles  
**OUVERTURE PROCHAINE**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES 2**  
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001  
Paris - Tél. 01 53 34 98 20  
**NEW**

**MICROMANIA ORLÉANS**  
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans  
Tél. 02 38 42 14 50  
**NEW**

**MICROMANIA VITROLLE**  
C. C. Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle  
Tél. 04 42 77 49 50  
**NEW**

**MICROMANIA ECULLY**  
Carrefour Grand-Ouest - 69130  
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42  
**NEW**

**Ouverte tous les dimanches**  
**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra  
Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse  
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA ITALIE 2**  
C. Cial Italia 2 - Niveau 2 - A côté de Grand Optical  
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA ÉVRY 2**  
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**  
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas  
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
Centre Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière  
Tél. 01 64 87 90 33

**MICROMANIA VÉLIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy  
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais  
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy  
Bus TVM Belle-Épine - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour  
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA MAYOL**  
Centre Cial Mayol - 83000 Toulon  
Tél. 04 94 41 93 04  
**NEW**

**MICROMANIA ANNECY**  
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny  
Tél. 04 50 24 09 09  
**NEW**

**MICROMANIA NANTES**  
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes  
Tél. 02 51 72 94 96  
**NEW**

**MICROMANIA AUBAGNE**  
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne  
Tél. 04 42 82 40 35  
**NEW**

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas  
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro  
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308  
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA ROUEN ST-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour Portet-sur-Garonne  
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau 1 - 06000 Nice  
Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre  
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURLILLE**  
Centre Commercial Eurlille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora-Cormontreuil  
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA STRASBOURG**  
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70



## MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Mercredi 07 oct.  
Samedi 10 oct.



**nouveautés, dont un éditeur de circuits ! Trente nouveaux circuits disponibles, comme le désert du Sahara ou la forêt amazonienne. Gare aux dérapages et aux sorties de route !**



Tout en 3D temps réel avec de nombreuses

NINTENDO 64



**1080° SNOWBOARDING est une vraie prouesse technique. À 1 ou 2 joueurs, les sensations de vitesse spectaculaires et un fun omni-présent !**

Mercredi 14 oct.  
Samedi 17 oct.

**GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX**

## GRATUITE

avec le 1<sup>er</sup> achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

\* Saut sur les Consoles - Remise déduite sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

**3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)**



\* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

\* Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont affichées



Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

**FUN**  
RADIO

EN PARTENARIAT  
AVEC FUN RADIO

# Des démonstrations\* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

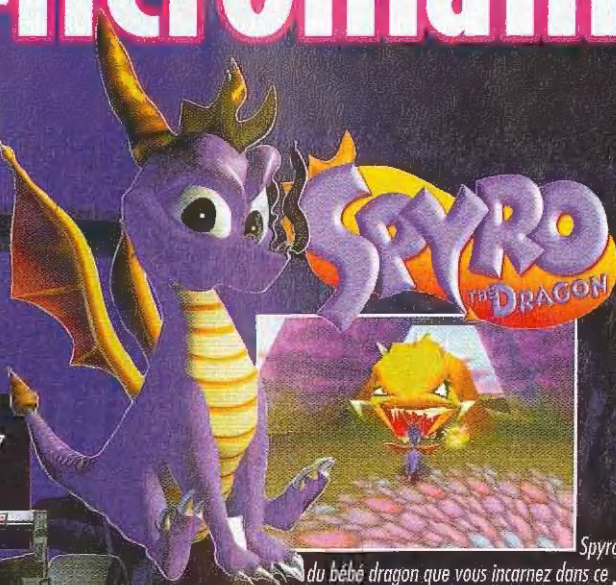
Ne ratez pas  
ces rendez-vous  
priviliés qui  
vous permettront  
de découvrir,  
tous les coups,  
toutes les techniques  
et toutes les astuces  
des meilleurs jeux  
à venir.

Mercredi 30 sept.  
Samedi 03 oct.

## F-1 WORLD GRAND PRIX



Courez sur les 17 circuits des «Grands Prix» officiels !  
Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27  
voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu  
incontournable aux graphismes  
exceptionnels sur Nintendo 64 !

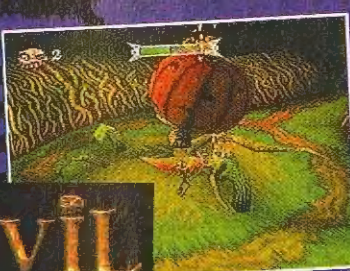


Spyro est le nom  
du bébé dragon que vous incarnez dans ce  
magnifique jeu de plateforme en 3D libre. Réalisation  
impeccable et rapidité jamais prise en défaut. Explorez un  
univers de 7 mondes (dont un caché) très variés et colorés.



## MEDIEVIL

Tout le jeu est en 3D temps réel : le personnage que  
vous dirigez, les ennemis comme les autres éléments du décor. Votre  
chevalier errant évoluera librement dans les 30 mondes du jeu.  
Epaulé par des graphismes magnifiques et des effets de lumière  
stupéfiants, ce Medievil vous en fera voir de toutes les couleurs.



### NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend\* vos anciens jeux  
PlayStation & Nintendo 64

\* Voir conditions  
à la caisse

ons !

la minute)

cises sont affichées chaque semaine dans votre Micromania !

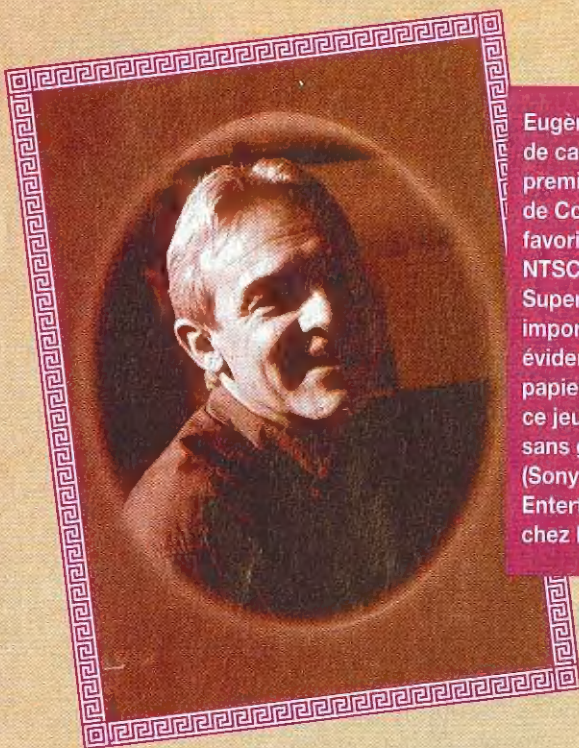




# CONSOLES + MU

**L**a semaine dernière, en fouillant dans nos archives à la recherche d'informations sur l'Atari 2600, nous avons mis la main sur une pile de vieilles

photos de la rédaction. Elles étaient là, abandonnées à la poussière et à l'éternité. Un plongeon dans le passé, ça vous dit ?



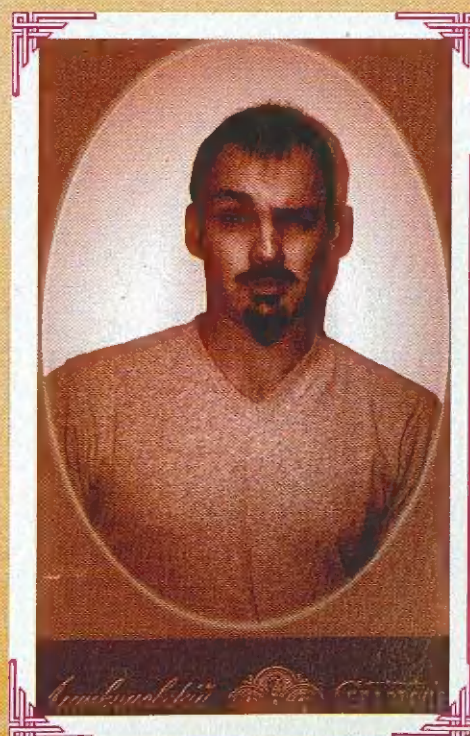
Eugène AHL. Grand testeur de cartes à perforer, il fut le premier à rejoindre l'équipe de Consoles+. Son jeu favori : les mots croisés NTSC (Nippon Telegraphed Super Crosswords) en import. Cela nécessite bien évidemment un crayon à papier 2H. Sachez aussi que ce jeu ne fonctionne pas sans gomme officielle SPCE (Sony Perforated Card Entertainment, 159 francs chez Felix Potin).



Léon Panda. Son truc à lui, se sont les bandes dessinées bretonnes. Peu de personnes lisent ces œuvres très spéciales, vendues généralement sous le pardessus dans les clubs privés et réservées à un public de connaisseurs. Sa série favorite : "Bécassine Ball".



Gustave Spy, le plus grand spécialiste du "pile ou face" et des colonnes de brèves. Toujours à la recherche de la moindre goutte de Kro, notre ami aime se promener aux terrasses des cafés du bourg et faire des parties de pétanque avec le maire du village.



Marcel Niiico, notre expert en tondeuses à gazon naturelles et en charrettes à bœufs. Chaque année, il se rend au Salon de l'agriculture à Paris pour dénicher les dernières nouveautés afin de vous en faire part. Ne manquez pas son article sur l'adaptateur cheval/mulet pour la charrue Transpac 1900.

18 juin 1867.  
Pour la première  
réunion de la  
tentés, AHL e  
rendus avec 6  
Panda avait d





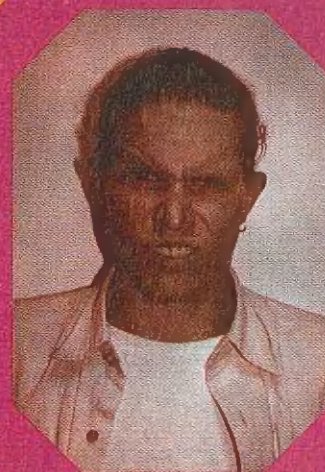
## MUSÉUM

ité. Un

a. Son truc  
nt les bandes  
pretonnes.  
sonnes  
euvres très  
vendues  
ent sous le  
dans les  
s et  
a un public  
seurs.  
vorite :  
Ball".



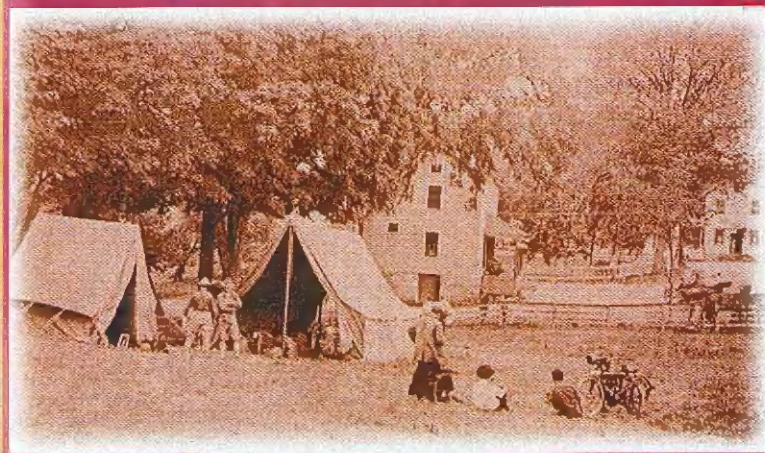
Marguerite Gia, la femme de la rédaction. Elle tombe bien, on cherchait quelqu'un pour nos pages couture, cuisine et tricot. Gia prépare actuellement un modèle de pull en laine idéal pour cuisiner tout en faisant de la couture. De temps à autre, elle fait du repassage. On pense d'ailleurs à lui proposer une rubrique dans le magazine.



Raoul Switch, notre bidouilleur favori. Il est capable de surfer sur "l'InterNetional" (grand journal de l'Est) et de trouver des astuces pour trafiquer nos cartes perforées. Rendez-vous compte : une simple soudure sur la lampe 2 watts de votre poste radiophonique permet de doubler les capacités de réception de votre appareil ! A vous la BBC, à vous Londres et la liberté.

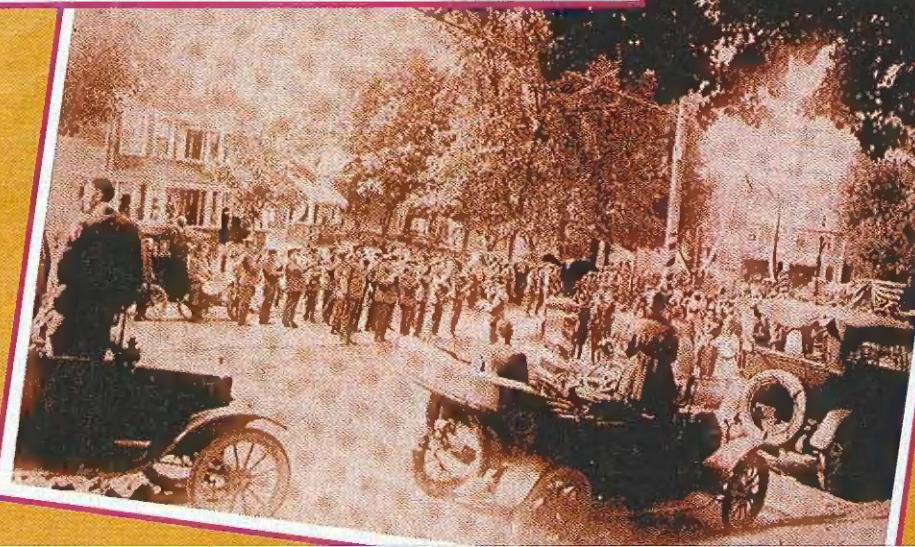
18 juin 1867.

Pour la première fois, Consoles+ vous ouvre ses portes... Première réunion de la rédaction également. Debout, sur la gauche entre les deux tentes, AHL en grande discussion avec Switch à propos de ses Tips rendus avec 6 mois de retard. Notez, sur la droite de l'image, que le Panda avait déjà une moto.



6 avril 1913.

C'est la gloire ! Consoles+ est numéro 1 des ventes en France. A cette occasion, Gorune I<sup>er</sup>, le grand chef de Consoles+ à l'époque, invite l'ensemble de ses collaborateurs à assister à un défilé de voitures à moteur à explosion devant les nouveaux locaux de la rédaction, avenue de la Grande Armée. On le voit mal sur cette photo, mais Spy est au fond, sur la droite, à la terrasse d'un café en train de siroter une Kro. Un grand moment de fraîcheur et d'émotion pour tout le monde.





Z  
O  
R  
AL'effet  
Pokemon

**Pokemon Stadium est enfin sorti sur N64. Nintendo préparait l'événement depuis des mois et n'avait pas ménagé ses efforts. Mais les joueurs ont-ils suivi ?**

**N**intendo avait choisi le 1<sup>er</sup> août pour lancer une campagne à grande échelle afin de combler son retard sur Sony avant la fin mars 99 (date de l'échéance fiscale 1998). Son atout, les 151 monstres de Pocket Monsters dans leur version 3D sur la Nintendo 64...

La ruée sur  
Pokemon

Il semble que Nintendo ait réussi à amorcer un début d'engouement pour sa 64 bits. En effet, il y a eu pas loin de 1,3 million de précommandes. A la sortie du jeu, les enfants (en majorité) souvent accompagnés de leurs parents s'étaient rués sur tous les points de ventes pour acheter à la fois jeu et machine. Jusqu'à présent, aucun jeu N64 n'avait occasionné de queue devant les magasins. Eh bien... c'est chose faite.

Nintendo estime pouvoir écouler 2,5 millions de cartouches avant la fin de l'été. Mario est allé jusqu'à changer son émission télévisée hebdomadaire pour la transformer en un programme d'une

heure entièrement dédié à Pokemon. Et il vient de mettre en place une Pokemon Stadium League à l'échelle nationale. Le 10 septembre, Pocket Monster Yellow sort, centré sur la nouvelle idole Pikachu afin de maintenir la pression. Ce sera ensuite au tour des versions Silver et Gold sur Game Boy couleur. Enfin, aux Etats-Unis, le rouleau compresseur est en marche. Lors de la sortie de Yoshi's Story, les magasins s'étaient plaints de la faible quantité de cartouches disponibles. Rapidement en rupture de stock, les boutiques avaient raté de belles ventes. Cette fois, Nintendo revient à un rythme de distribution plus proche de celui du temps de la Super Famicom. Les étalages sont pleins, et le géant de Kyoto en profite pour ressortir les volets Game Boy en grande quantité.

## Et après ?

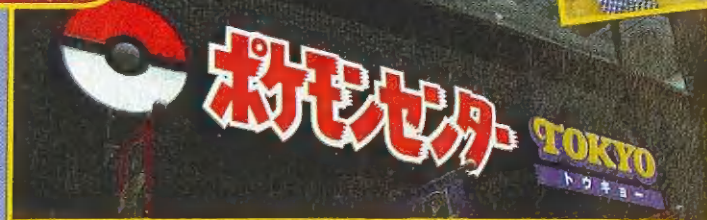
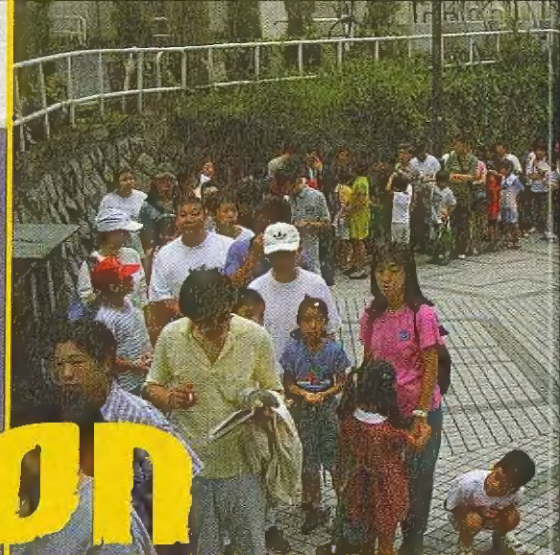
Alors simple coup ou stratégie à long terme ? Il faudra attendre de voir si le mouvement amorcé perdure. Pour cela, Nintendo mise sur son Zelda et Ogre Battle 3 (Quest). Mario attend également que Capcom se lance

dans la réalisation de titres pour la N64. Alors que son Tetris sort dès la fin de l'année, l'éditeur a annoncé officiellement les titres suivants sur la machine : série 1942, série Street Fighter, Ghost'n Goblins 64, Mickey Mouse Tetris, Rockman 64 et Bio Hazard 64. Pour ce dernier titre, il y a un conflit avec Sony qui souhaite en avoir l'exclusivité pour sa Playstation. Les autres sont prévus entre décembre et mars 1999. On espère voir les premiers écrans en mouvements lors du prochain salon Nintendo, en novembre ! La fin de l'année va être très chaude !

Pokemon Center, ou le marketing sauce Nintendo.

Pikachu est l'idole de tous les enfants nippons.

La cravate la plus prisée des salariés japonais !





# JAPON PREVIEWS

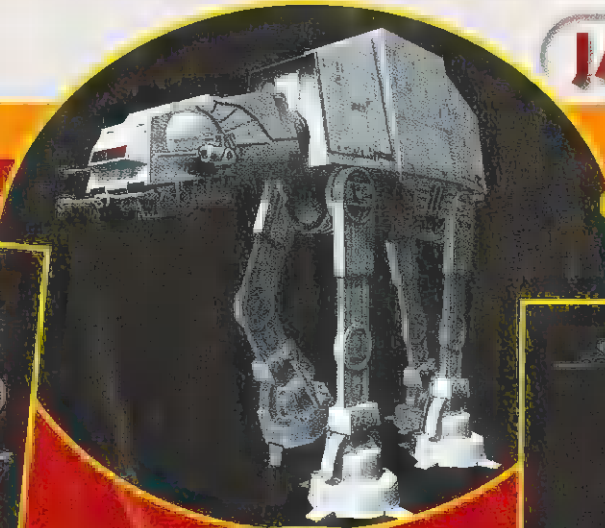
avait  
efforts

de titres pour  
on Tetris sort  
e, l'éditeur a  
ent les titres  
hine : serie  
fighter...  
Mickey  
man 64 et Bio  
dernier titre  
Sony qui  
exclusivité  
Les autres  
décembre et  
e voir les  
mouvements  
on Nintendo  
n de l'année

La cravate la  
plus prisée  
des salariés  
japonais !



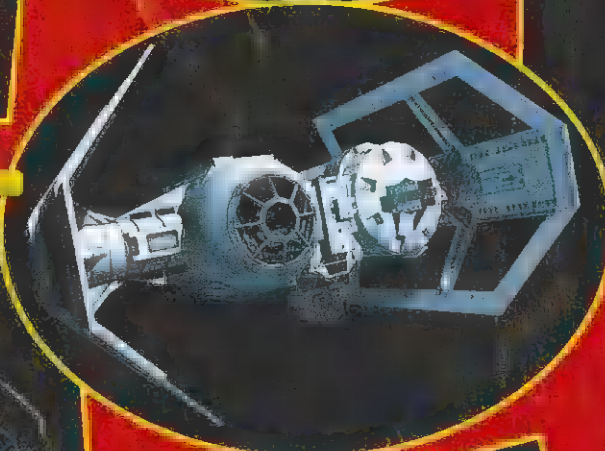
A-Wing.



AT-AT.



B-Wing.



Tie Bomber.



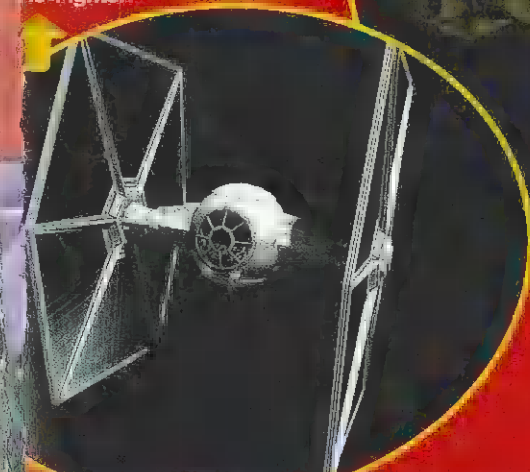
Snow Speeder.



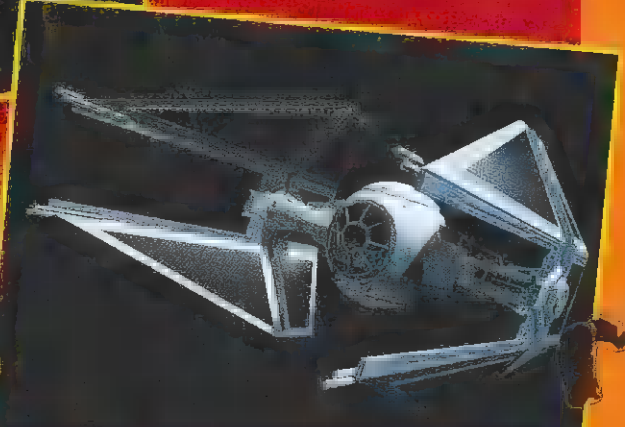
AT-ST.



Falcon Millennium.



Tie Fighter.



Tie Fighter Interceptor.





## Star Wars Arcade

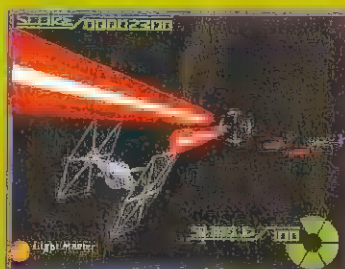
### C'APPROCHE DE C'ETOILE NOIRE



Sauvez cet Y-Wing au plus vite.

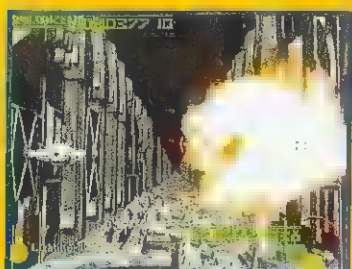


Un Star Destroyer protège l'Etoile.



Le Light Master attaque le Dark Master.

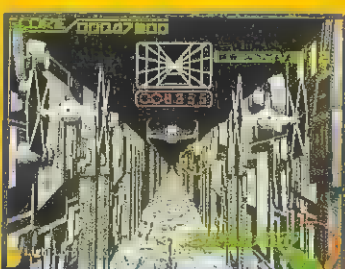
### "TORPEDOES AWAY !"



La tranchée est encombrée d'ennemis et de tours de défense.



C'est le moment de tirer ses torpilles !

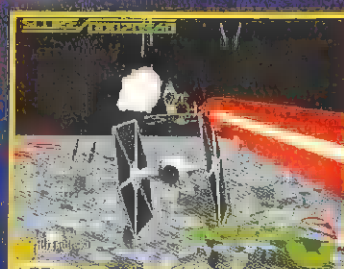


Notez le Tie de Dark Vador et le compteur original !

### C'ETOILE NOIRE



En plus des Tie, les tours laser sont là.



Light Lord ? Vous venez de baisser d'un niveau.



Bravo ! Deux Tie d'un seul coup !



Y-Wing

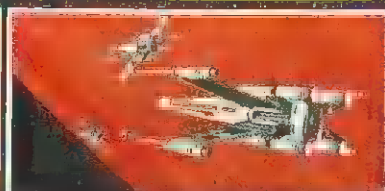
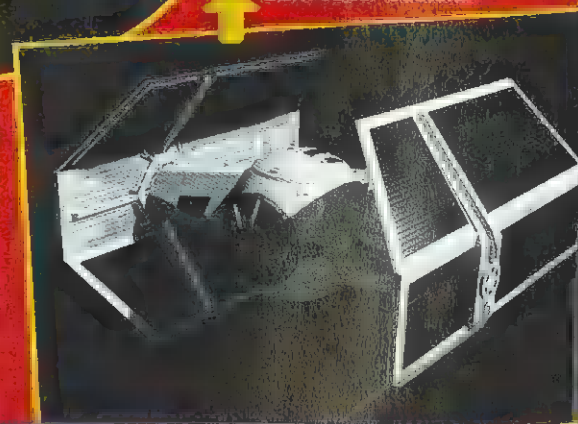
Dark Vader Custom



Echec ou succès ? Le jeu prend un visage différent.



78% 00280  
SUCCESSIVE 00620  
CRITICAL HIT 00130  
RECONTACT 00110  
SECRET 00100  
TOTAL SCORE 00014360  
SUB TOTAL SCORE 003060





NOIRE

ours laser

nez de

seul

ustom

Ciel... Mon mari!

MEDIEVIL  
LE JEU QUI  
REVEILLE  
LES MORTS



SORTIE  
OFFICIELLE  
LE 9  
OCTOBRE

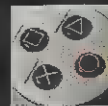
<http://www.playstation-europe.com>



**P POWERLINE**  
08 36 68 22 02

L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(223 €/MIN)

**P 365 PlayStation**  
L'actualité et conseils en ligne 24h/24



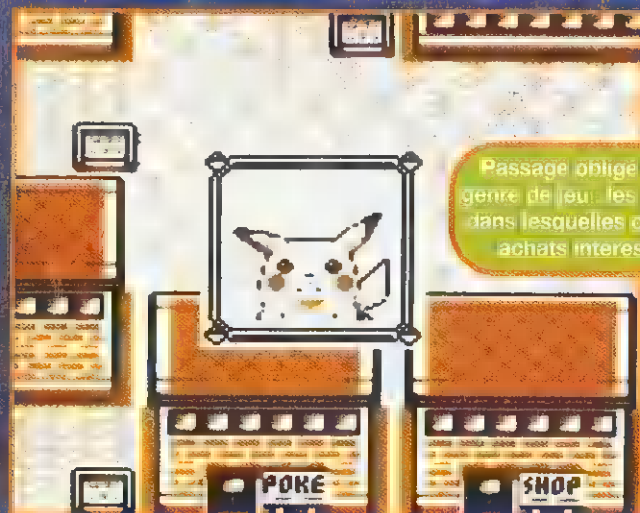


# Pocket Monster Yellow

En attendant les volets Silver et Gold et pour satisfaire les fans de Pikachu, Nintendo vient de sortir le quatrième "volet" de sa série à succès.

**A**vec la diffusion de l'animé, les Japonais ont développé une adoration sans borne pour le petit monstre jaune Pikachu. Alors que les volets Silver et Gold ont pris du retard (Nintendo les optimise pour la Game Boy Color), Mario lance ce volet Yellow pour faire patienter les nombreux fans et soutenir son offensive débütée avec la sortie du film. Comme ses prédécesseurs, ce volet Yellow n'apporte aucun changement dans le jeu lui-même. On trouve toujours les

mêmes 151 monstres et le monde reste identique. On peut juste débüter avec Pikachu basé sur l'élément électrique. En fait, c'est graphiquement que la différence se fait. Les monstres sont bien plus fins et détaillés. Fidèle à l'animé, on voit



Passage obligé dans ce genre de jeu : les boutiques dans lesquelles on fait des achats intéressants.

désormais Pikachu suivre le héros du jeu. En mode Versus, une option Coliseum 2 donne accès à de nouveaux

tournois. Pikachu intervient par moments en affichant son humeur. Bref, ce volet Yellow est avant tout destiné à renforcer la popularité du personnage. Enfin, le jeu est compatible avec Pokémon Stadium (N64) et la Pocket Printer ! Oui, on peut tirer le portrait des monstres ! Si elle continue sur sa lancée, la série Pocket Monster devrait atteindre les 10 millions de cartouches vendues en fin d'année.

Côté graphismes, le jeu ressemble beaucoup à Zelda sur Game Boy. Les connaisseurs apprécieront.



GAMEBOY

● Nintendo/Dispo



ヒナチウ:15

HP: 19/ 19

じょうたい/ふつう

No. 025

こうげき	11
ぼうぎょ	9
すばやさ	15
とくしゅ	10

タイプ1/で

IDNo/ 35969

おや/ イロー

Il sera difficile, pour ceux qui vont s'acheter le jeu en import, de comprendre quoi que ce soit au jeu, les menus étant en japonais.

De longues balades seront nécessaires avant de rencontrer qui que ce soit.

Par moments, le Pikachu intervient à l'écran et affiche son humeur.



intervient  
affichant son  
olet Yellow  
destiné à  
ularité du  
fin, le jeu est  
c Pokemon  
et la Pocket  
n peut tirer le  
monstres ! Si  
ur sa lancée  
t Monster  
re les  
cartouches  
n d'année.

Une pénalité en temps sera imposée à tout pilote. L'avis des commissaires sportifs, dépassé sans nécessité, une autre voiture pendant le premier tour.

Formula One 98. L'OFFICIEL.

Formula 1 98 LINEA ATTIVA

3000



# Ridge Racer Type 4

Considéré comme le titre qui a lancé la Playstation, Ridge Racer a droit chaque année à un nouveau départ. Alors, que penser de cette cuvée 98 ?

**U**suuellement, la différence avec les prédécesseurs saute aux yeux. Ce Ridge Racer Type 4 est beau, bien plus encore que l'excellent Gran Turismo. Les décors, les voitures, l'éclairage et les angles de caméra sont très réalistes. À noter que le jeu n'est qu'à seulement 30% de son développement ! Quatrième volet sur Playstation,

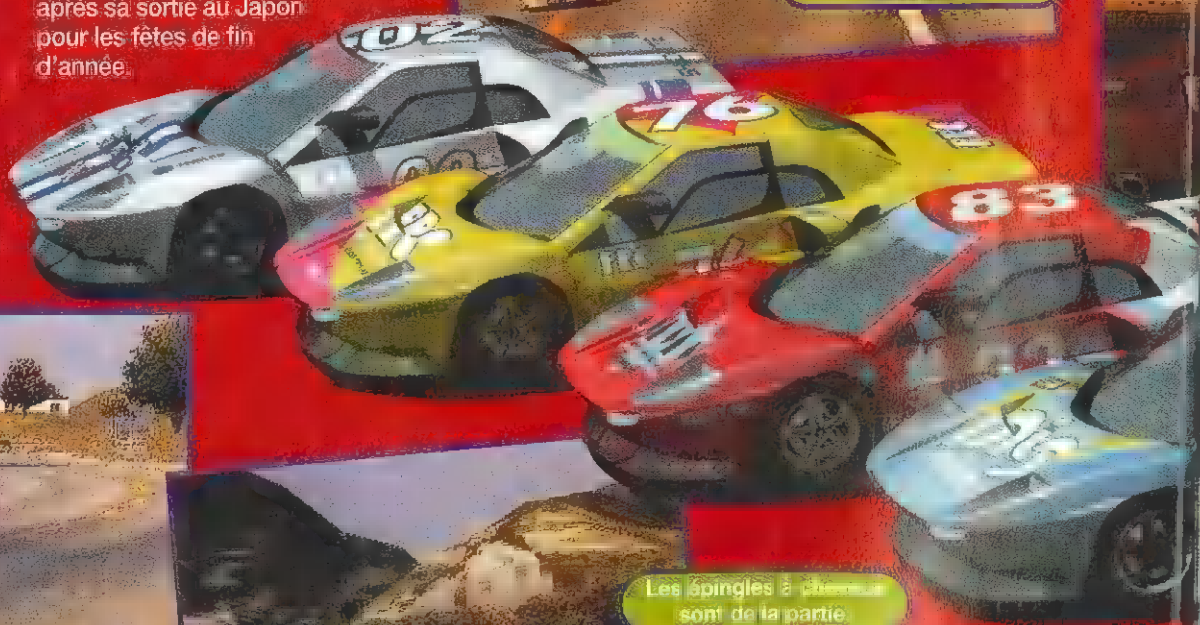
Grand Prix. C'est l'ossature de R4. Vous vous retrouvez dans la peau d'un pilote. Vous débutez comme simple amateur et vous devrez faire vos preuves avant de passer professionnel. Certes, un tel mode existait déjà dans Ridge Racer, mais il n'était pas aussi développé. On peut désormais décider de son équipe en plus de sa voiture. D'autres facteurs seront pris en compte mais ils n'ont pas encore été rendus publics. Les circuits ont été dessinés pour augmenter la sensation de vitesse. En cela il devrait se différencier de Gran Turismo en mettant l'accent sur le fun. Namco nous promet une tonne d'effets spéciaux, comme la réflexion de la lumière du soleil, par exemple. Mais on ne sait pas si la météo sera prise en compte. Attendez-vous à une conversion en Europe peu après sa sortie au Japon pour les fêtes de fin d'année.

ce "R4", comme tout le monde l'appelle au Japon, propose 8 circuits (4 de plus que Ridge Racer) et un système de configuration des voitures plus complet que dans le volet précédent. On ne connaît pas encore avec certitude le nombre exact de voitures, mais on sait déjà que l'on pourra avoir pas loin de 300 modèles de configurations différentes. Quant aux modes de jeu, rien n'a encore été dévoilé, mais on en connaît déjà un : le mode

Les circuits sont comme la reste très réalistes.



Un mode de jeu très réaliste.



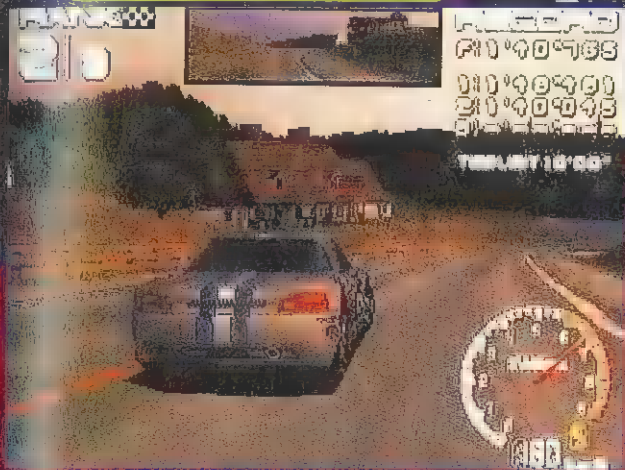
Les épingles à cheveux sont de la partie.



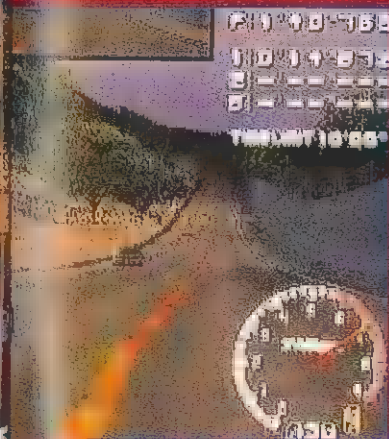
Un mode de jeu très réaliste.



# Type 4



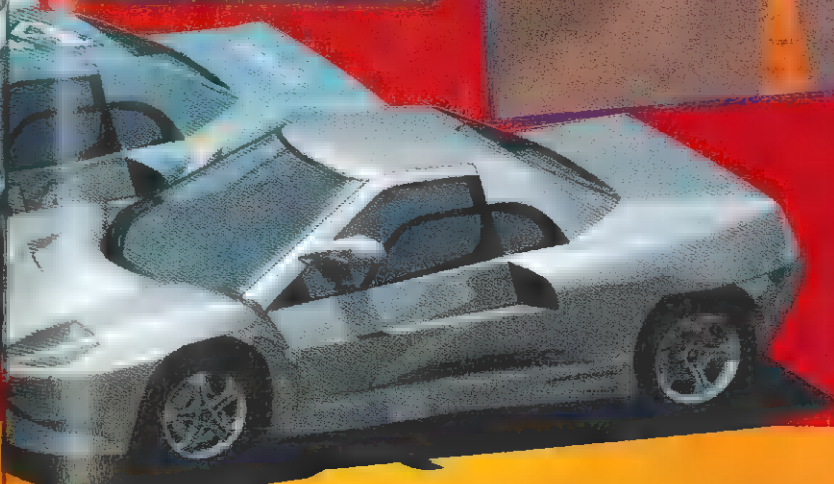
La relief et la nouvelle importance



La relief et la nouvelle importance



L'importance de la nouvelle importance



L'importance de la nouvelle importance



## Ridge Racer Type 4



Club Européen  
MULTIMÉDIA



Street Racer  
Pour PSX



Need For Speed  
Pour PSX



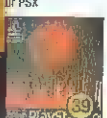
Lucky Luke  
Pour PSX



Men in Black  
Pour PSX



Oddworld  
Pour PSX



Shadow Gunner  
Pour PSX



Theme Hospital  
Pour PSX



Air Combat Platinum  
Pour PSX



L'incroyable Hulk  
Pour PSX



Bloody Bear  
Pour PSX

Profite de cette  
bénéfice de tous les  
Club Européen du

Aucun droit d'entrée, ni co  
Un Catalogue de 148 pages  
trimestre : des Jeux, des Inf  
Des CADEAUX, en accumula  
Un Choix Exceptionnel con  
lisé : plusieurs milliers de ti  
notre Catalogue.  
Toute la production frança  
Sellers" Américains !  
Une Garantie d'Économie :  
au "Prix Club Euro" (déjà -10  
prix non adhérent), donne d  
Supplémentaire sur un sec  
Une livraison encore plus  
(48 h par Colissimo) en com  
Téléphone, par Internet ou  
24 h / 24 h, 7 jours sur 7.  
En échange de tous ces priv  
acheter 3 Jeux Console, CD-  
an, pendant 2 ans, même les

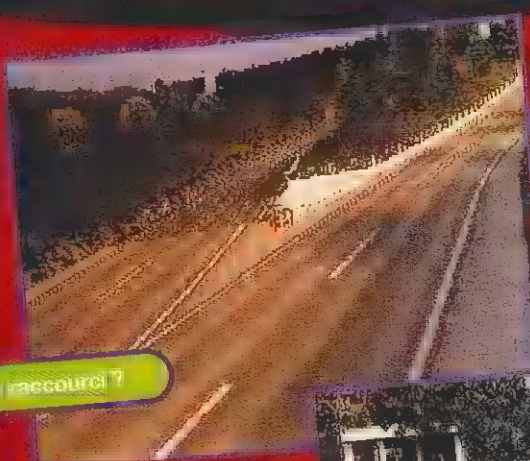
La reproduction des  
textures est de bonne qualité



La reproduction des  
textures est de bonne qualité



Le tracé est très  
difficile



Les textures sont de  
bonne qualité



Cette côte est bien raide  
il faudra un moteur puissant



La reproduction des  
textures est de bonne qualité



La reproduction des  
textures est de bonne qualité

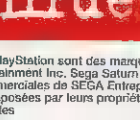
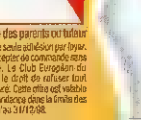
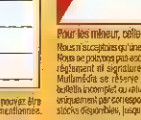
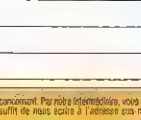
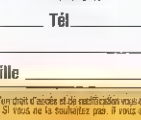
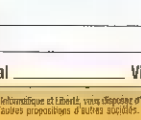
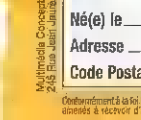
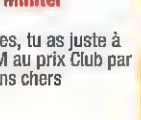
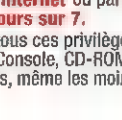
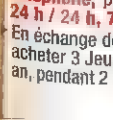
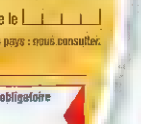
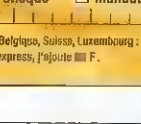
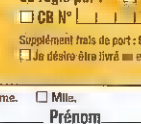
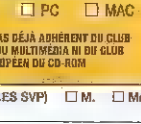
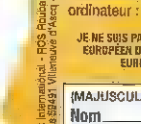
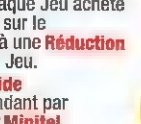
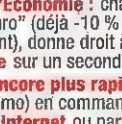
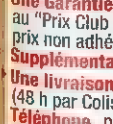
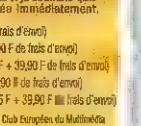
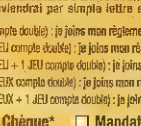
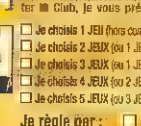
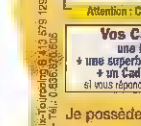
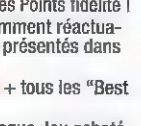
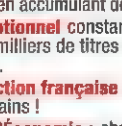
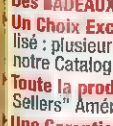
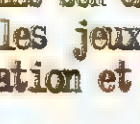
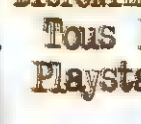
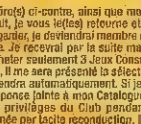
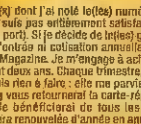
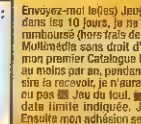
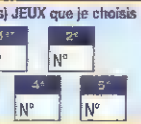
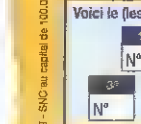
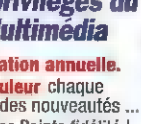
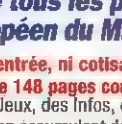
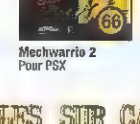
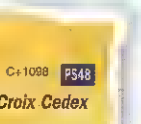
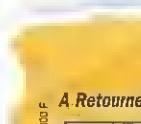
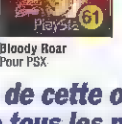
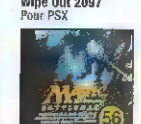
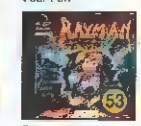
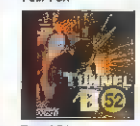
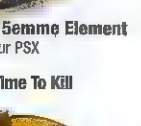
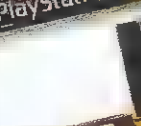
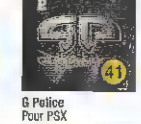
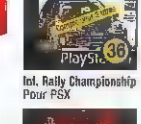
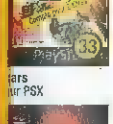
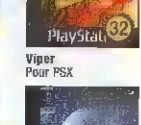
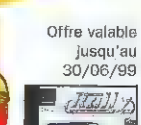
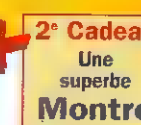
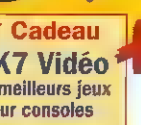
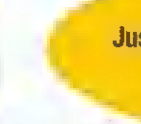
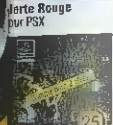
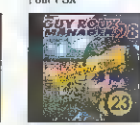
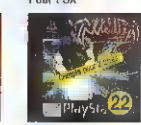
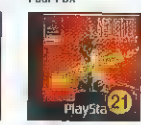
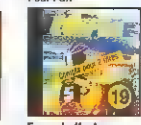
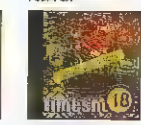
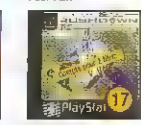
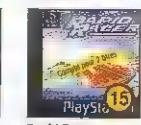
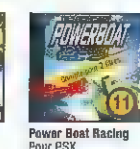
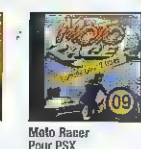
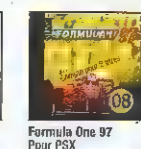
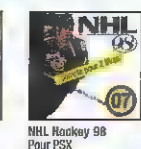
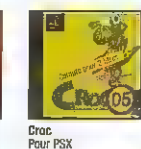
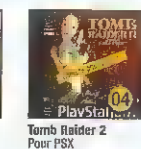
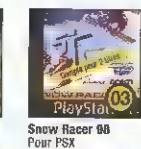




# Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du  
MULTIMEDIA

**C'est le bon plan!  
pour acheter tes jeux moins chers !**



Jusqu'à **5 JEUX 999 F TTC** au choix CHACUN + Frais d'envoi

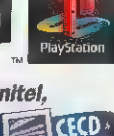
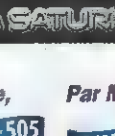
**1<sup>er</sup> Cadeau**  
1 K7 Vidéo  
des meilleurs jeux  
pour consoles

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Une superbe  
Montre  
Chrono

**3<sup>e</sup> Cadeau**  
Un Cadeau  
Surprise  
Si tu réponds  
dans les 8 jours



Offre valable  
jusqu'au  
30/06/99



**Profite de cette offre et  
bénéficie de tous les privilèges du  
Club Européen du Multimédia**

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.  
Un Catalogue de 148 pages couleur chaque  
trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...  
Des **CADEAUX**, en accumulant des Points fidélité !  
Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans  
notre Catalogue.

Toute la production française + tous les "Best  
Sellers" Américains !

Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté  
au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le  
prix non adhérent), donne droit à une **Réduction  
Supplémentaire** sur un second Jeu.

Une livraison encore plus rapide  
(48 h par Colissimo) en commandant par  
**Téléphone, par Internet ou par Minitel**  
24 h / 24 h, 7 jours sur 7.

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à  
acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par  
an, pendant 2 ans, même les moins chers

**BON D'ESSAI GRATUIT** C+1008 PS48

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>
N°	N°
3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :

une K7 Vidéo  
+ une superbe Montre Chrono  
+ un Cadeau Surprise  
si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (les) Jeux dont j'ai noté (les) numéros ci-dessus, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous les renvoie et j'aurai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de les garder, je deviens membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter uniquement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-R au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas !!! Jou du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant !!! date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par lettre recommandée. Il s'il je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 Jeu (hors compte double) : je joins mon règlement de 139,90 F (+ 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 2 Jeux (ou 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 239,90 F (199 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 3 Jeux (ou 1 Jeu + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 339,90 F (299 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 4 Jeux (ou 2 Jeux compte double) : je joins mon règlement de 439,90 F (399 F + 39,90 F de frais d'envoi)  
☐ Je choisis 5 Jeux (ou 3 Jeux + 1 Jeu compte double) : je joins mon règlement de 539,90 F (499 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque\* ☐ Mandat-Lettre\* (\*) Mandat à l'ordre du Club Européen du Multimédia

CB N° \_\_\_\_\_ Expire le \_\_\_\_\_

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 10 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.  
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 10 F.

Date \_\_\_\_\_

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette offre est réservée aux parents ou tuteurs. Nous vous recommandons une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commandes sans règlement et signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin non rempli ou incomplet. Cette offre est valable uniquement en conséquence des listes des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

Conformément à la loi informatique et liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de modification de vos données. Pour toute information, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne les souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse ci-dessus mentionnée.

DISPONIBLES SUR CATALOGUE:  
Tous les jeux pour  
Playstation et Saturn



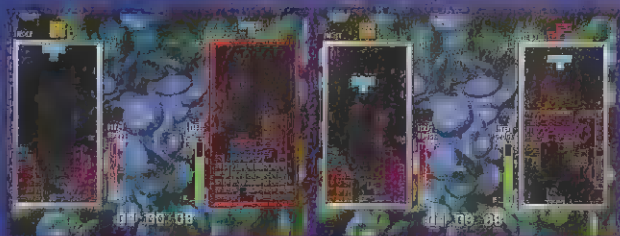
Par Téléphone, 0-836-670-505  
Par Minitel, 3615

**Chirde ici**

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Tous les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles



# Tetris the Grand Master



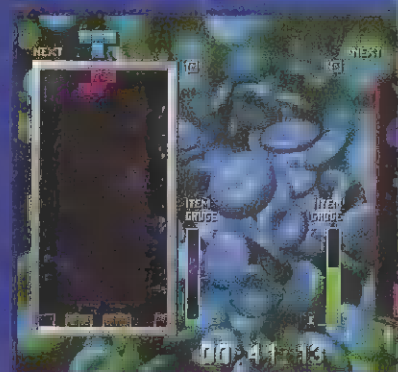
Nega Field. Accumule les blocs vers le haut.

Depuis le fameux Tetris sur Game Boy, il faut reconnaître que les versions qui se sont succédées par la suite n'ont pas révolutionné le genre. Pourtant, il semble que, plus de dix ans après l'original, Arika ait réussi à apporter du sang neuf à ce titre mythique.

**D**errière l'apparence pour le moins austère de ce Tetris GM se cache un nouveau système d'items fort ingénieux réservé au mode Versus. Les règles de base n'ont pas changé, mais il est désormais possible de récupérer des bonus sous forme de blocs qui apparaissent quand la jauge des items est pleine. Celle-ci se remplit au fur et à mesure que vous agissez. Ces options permettent de déclencher des attaques

spéciales (voir encadré). La réalisation est sommaire, ce qui est normal, mais le jeu est tout à fait même en 3D. Un compteur calcule le temps que vous mettez à terminer chaque niveau. En fin de partie, vous avez ainsi la possibilité de rentrer dans le classement général ou dans le hit-parade du jour. Le GRS (Grade Recognition System) attribue un rang au joueur en fonction de ses performances (score, temps, progression). Le système TLS (Temporary Landing System)

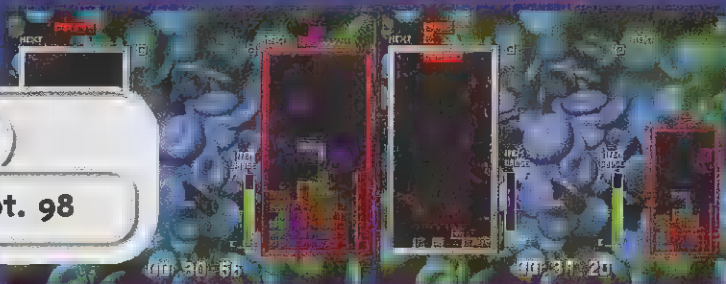
permet, lui, de visualiser comment un bloc va s'empiler avant qu'il n'arrive en fond de cuve. C'est une sorte de prévisualisation qui change en temps réel en fonction de chacun de vos mouvements. Le IRS (Initial Rotation System) quant à lui sert à faire tourner un bloc avant qu'il n'entre complètement dans l'aire de jeu. Bref, Arika démontre une nouvelle fois son potentiel important d'innovation. Pas de version européenne prévue pour le moment.



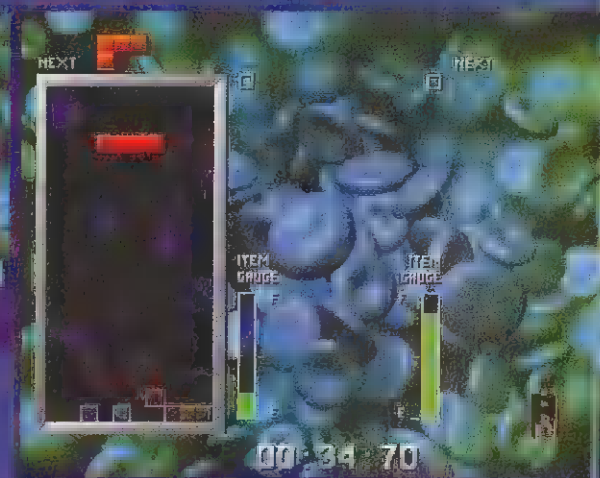
Spin Field. Des problèmes de vue ?

## ARCADE

● Arika/Sept. 98



Press Field. Vive la miniaturisation !



180 Field. Une pirouette et...



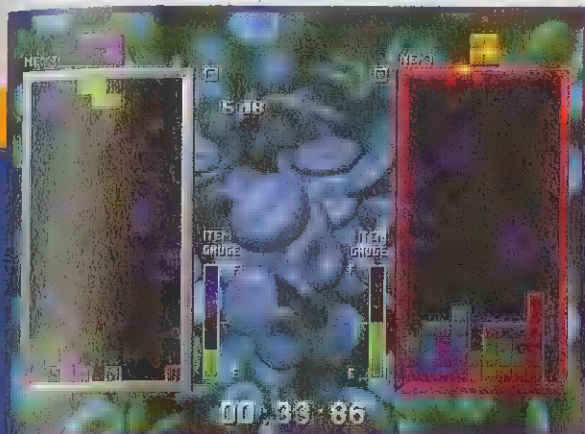
On peut tourner les formes avant leur entrée dans l'aire de jeu.

Exchange Field.



Hard block. Des





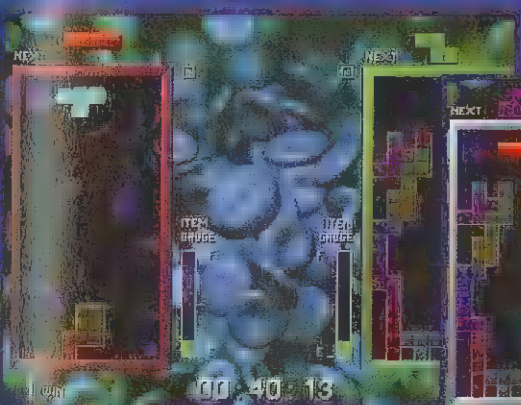
Transform Block. Change continuellement de forme.



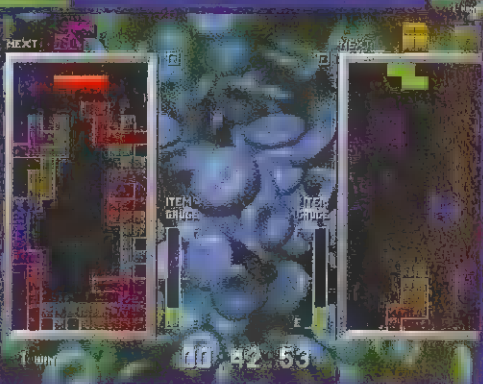
Death Block. Un gros cadeau...



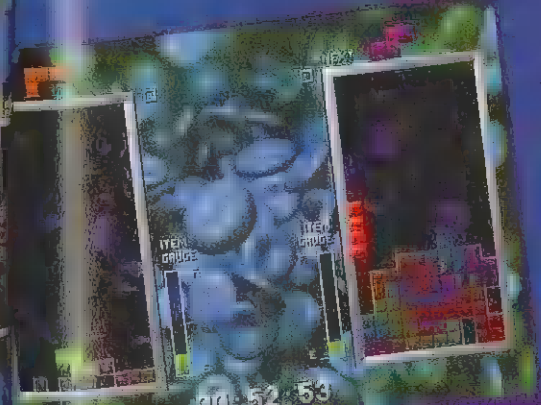
Le TLS permet de se tirer de situations difficiles.



Exchange Field. Un petit échange ?



Fall. Tasse pour dégager.



Hawk Block. Des petits gris indestructibles.



Laser. La ligne de mire.



# Ocean Hunter

Depuis *The House of the Dead*, l'AM1 apparaît comme le grand spécialiste des Gun Shooting, avec, cette fois-ci, un jeu qui se déroule sous les mers et les océans.

**O**cean Hunter vous met dans la peau d'un plongeur. Au programme, visite d'épave de ruines sous-marines. Manque de chance pour vous, chaque coin est infesté de bestioles ultra agressives (rien à voir avec la pée du commandant Cousteau en son temps). Poulpe géant, requin blanc, autres réjouissances viendront égayer votre quotidien. Et comme il s'agit d'un jeu vidéo, vous aurez même affaire à un serpent de mer. Rendez-vous est

pris pour le prochain Jamma Show afin de se faire une idée plus précise de ce titre destiné à tourner sur Model 1. D'ici, rien ne vous empêche de vous entraîner dans votre baignoire.

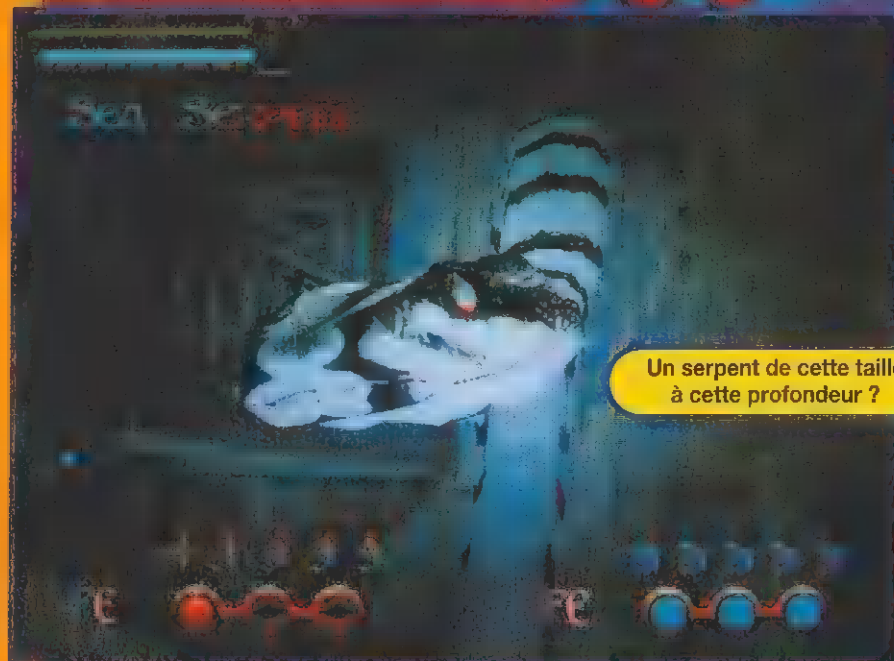
Souriez, vous êtes filmé.

Les requins ne souffrent pas de caries. C'est bien dommage.

Dans ce jeu, tous les poissons sont agressifs. Pourquoi tant de haine ?

ARCADE

● Sega AM1/Automne



Un serpent de cette taille à cette profondeur ?



Un calamar géant. En fricassée, c'est un délice.





rent pas de  
lommage.

issons sont  
de haine ?

Sortie fin novembre 98



\* Les marques PlayStation, Vans et Psychosis sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc., Psybadek, Koko, Mia, Psychosis et le logo Psychosis sont des marques déposées par Psybadek. TOUS DROITS RÉSERVÉS. VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

LA PLATE-FORME 3D  
WIIPEOUT. PSYBODEK VA  
BRIEF UN PLO.

# Psybadek



## E.G.G.

**Il ne se passe pas une semaine sans qu'on annonce un nouveau titre sur Dreamcast. Cette fois, c'est au tour de Hudson de nous alécher avec un RPG.**

**P**remier vrai RPG annoncé sur Dreamcast, E.G.G. offre un mélange étonnant de 2D et de 3D. La partie 2D, tout d'abord, ressemble à Thoir dans son concept. La vue est en 3D isométrique. Quantité de

pièges et d'énigmes peuplent les divers donjons. Les cartes du jeu, qui ont tous été réalisés à la main par des graphistes chevronnés. Sur Dreamcast, plus besoin de retravailler les dessins pour les adapter aux capacités de la machine. Leur état original est respecté, sans perte de couleurs ni de définition. La partie 3D concerne les combats, notamment contre les boss. Là aussi, les capacités de la machine permettent d'offrir

une 3D impeccable, stable et esthétique. Les effets en temps réels (effets spéciaux et de lumière) seront bien sûr de partie. Le design de l'ensemble mêle XIX<sup>e</sup> siècle et le Moyen Âge. Vous êtes à bord d'un robot du style Sakura Taisen et vous évoluez en solitaire dans un monde immense. Vous pouvez néanmoins sortir de votre machine pour continuer à pied. Vous pourrez également interagir avec le décor en

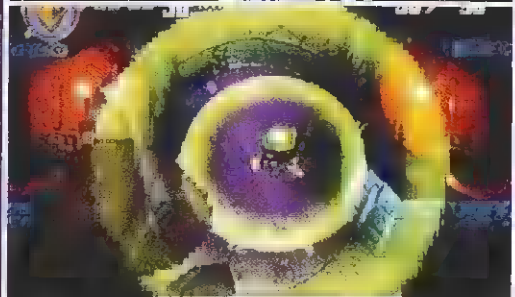
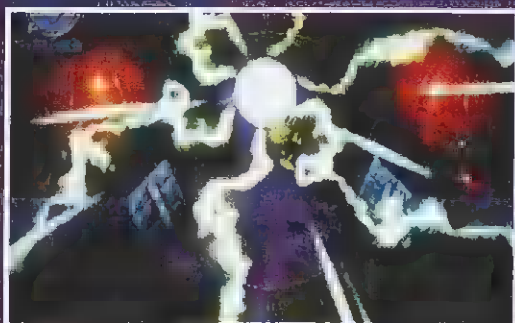
poussant, en tirant ou en agrippant un tas d'éléments. Hudson a fait très fort en offrant une quantité importante de scènes cinématiques visant à exploiter à fond le matériel de la 64 bits de Sega dans le domaine de la 2D. On a droit ainsi à des films d'une beauté incroyable avec moult effets vidéo. En renouant avec le RPG, Hudson voudrait bien réitérer le succès de sa saga Tengai Makyu. Alors nouveau départ.

**DREAMCAST**

● Hudson/Printemps

### LES POUVOIRS MAGIQUES

Vous apprendrez à utiliser vos pouvoirs magiques pour progresser.



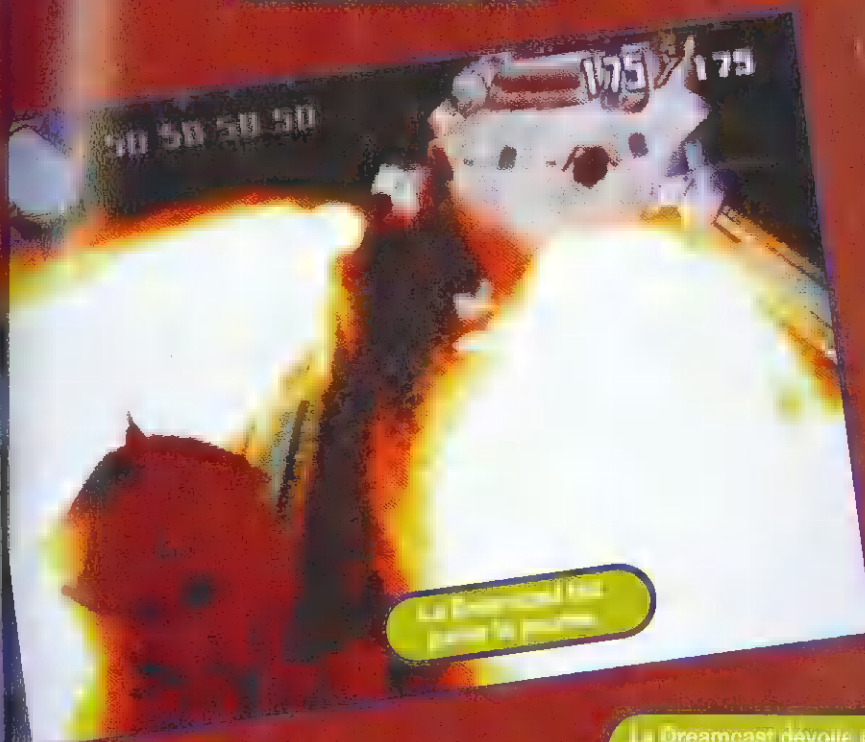
Les pièges sont basiques mais efficaces.

Les pièges sont basiques mais efficaces.

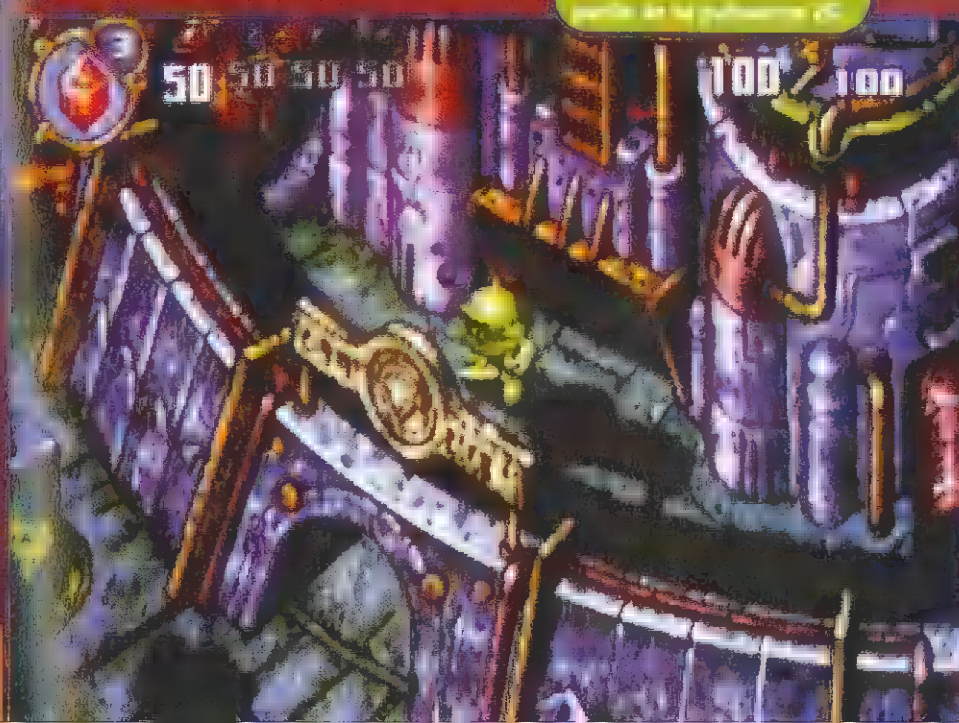




La main mécanique permet d'agir à distance



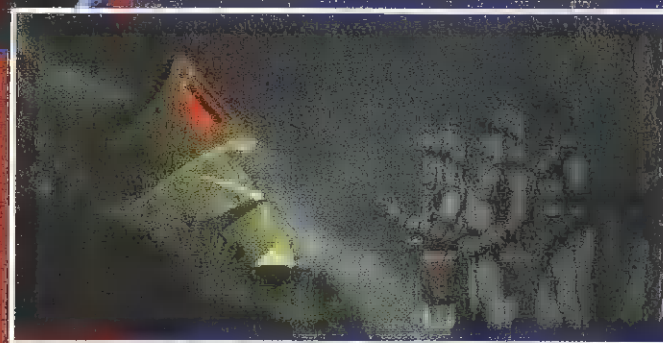
Le Dreamcast fait preuve de puissance



Le Dreamcast dévoile une partie de sa puissance

## LES CINÉMATIQUES

La qualité des scènes cinématiques est vraiment bonne. Rien à voir avec le Cinepack ou le True Motion de la Saturn.



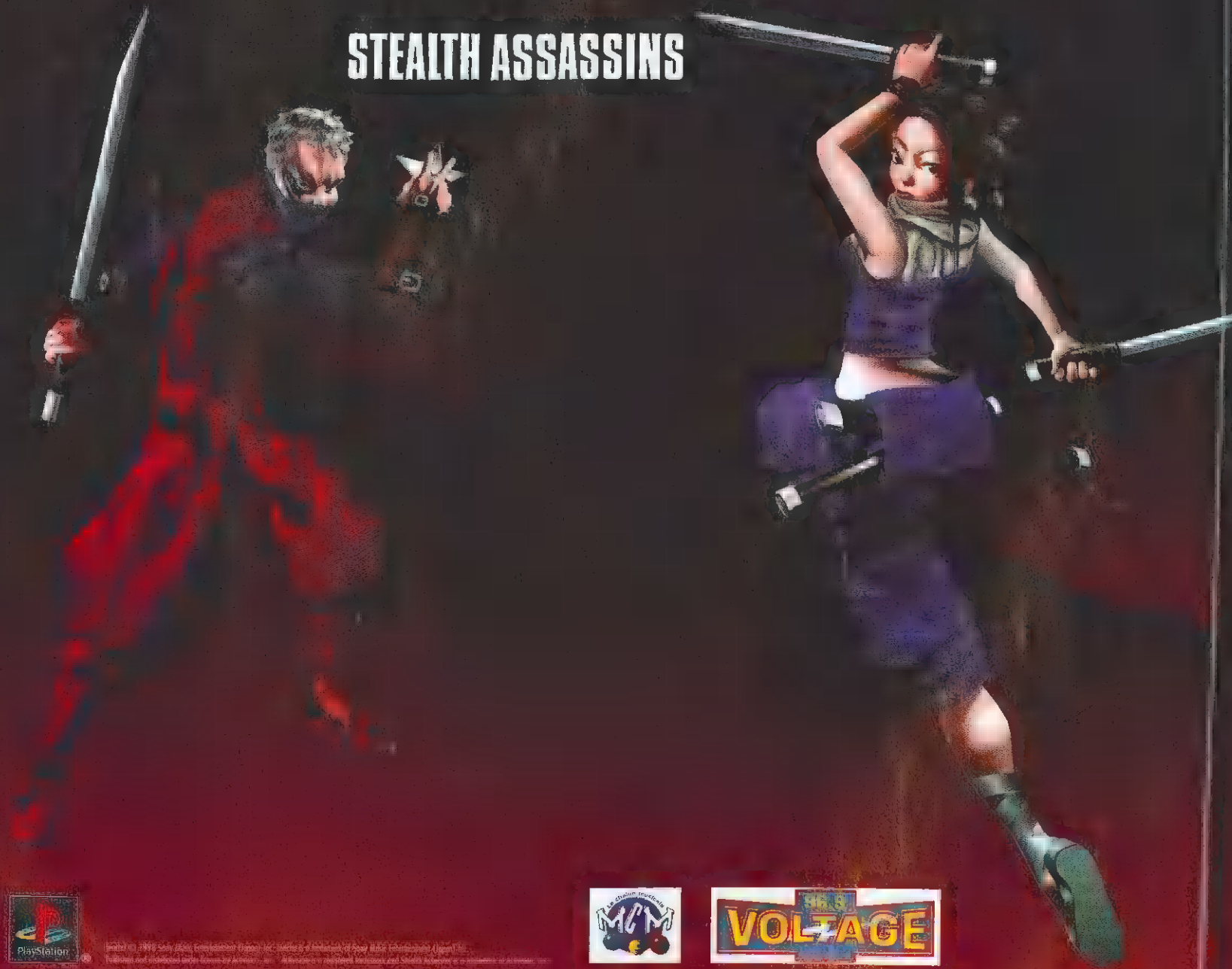
Le Dreamcast fait preuve de puissance



# TENCHU

# 天誅

STEALTH ASSASSINS



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in the U.S. and other countries. MCM and Voltage are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.





VIVEZ DANS L'HONNEUR. TUEZ DANS L'OMBRE.



LES NINJAS SONT DE SORTIE  
EN OCTOBRE 1998

[www.activision.com](http://www.activision.com)

ATVI-ACTIVISION 25 RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL

ACTIVISION



# Zelda 64

Ce feuilleton de l'année continue, et on peut dire que Miyamoto a l'intention de nous gâter avec son nouveau Zelda. À mesure que la date de la sortie du RPG le plus attendu (au tournant 98) approche, Nintendo dévoile des éléments de plus en plus précis sur son projet majeur.

**Z**elda n'a pas fini de nous surprendre. Outre l'histoire principale, on trouvera une tonne de petits jeux et de sous-quêtes qui participent tous de manière logique et harmonieuse à l'intrigue générale. Par exemple, un personnage viendra vous défier dans une course à cheval, qui permettra

devrez, par exemple, pénétrer dans un château sans vous faire repérer par les gardes des lieux.

Nintendo nous a aussi dévoilé un nouveau boss, qui se présente sous la forme de frères jumeaux élémentaires (feu et eau). Pour corser l'affaire, les deux comiques volent ! Enfin, comme il faut nouveauté, Miyamoto aurait introduit un nouveau personnage clé en la personne de Seek. Ce dernier est très

mystérieux avec une sorte d'écharpe qui lui masque la partie basse du visage. Et comme il porte une harpe, faut-il voir un lien avec l'ocarina de Link ? En attendant d'avoir la réponse, on bave toujours autant devant les images.

**NINTENDO 64**

● Nintendo/Nov. 98

certainement gagner un bonus. De même, il semble que les poules cachent un secret. Mais lequel ? Dans le domaine des mini jeux, on trouvera une sorte de Sokoban (un grand classique des jeux de réflexion, dans lequel il faut pousser des caisses à des endroits précis). Le monde de Zelda semble vraiment vaste, avec pour chaque bâtiment des intérieurs très détaillés. Vous

La jauge des carottes est prête à l'utilisation des chevaux.



On a même accès à une course d'obstacles.

## CACHE-CACHE

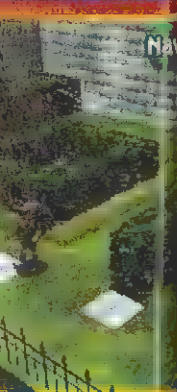
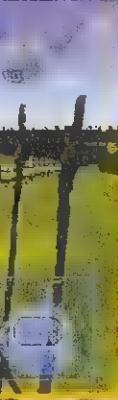
Ce passage est assez délicat. Vous devez infiltrer un château ennemi sans vous faire repérer.



Les intérieurs

150





Sokoban. Que de bons souvenirs...  
N'est-ce pas AHL ?



Ce boss est constitué de jumeaux  
élémentaires volants.



Les poules ont leur utilité,  
mais laquelle



Les intérieurs sont très réussis.



La petite vous donnera accès au  
mini jeu de course hippique.

とーさんったら  
きつと どっかで アソんでるのヨ。  
こまったオトナはネ、フフフ。





# Pacman 3D

**Pacman, la légende de l'histoire du jeu vidéo, fait son grand retour sur Playstation, et en 3D s'il vous plaît !**

**H** heureux lecteurs de *Consoles+*. Voici les toutes premières photos du Pacman nouvelle génération. Première surprise, notre bon vieux Pacman a acquis jambes et bras pour se déplacer dans un monde entièrement en 3D libre, à la manière d'un Mario 64. Tout est bien sûr basé sur l'univers du personnage fétiche de Namco. On trouve ainsi la Pac House, une Ghost Town, une Dot Factory et, surprise, un site archéologique dans lequel vous retrouverez des reliques datant

de la création du personnage, il y a dix-huit ans. Pour ce premier titre développé par Homtek (la branche américaine de Namco), il n'était pas question de décevoir les nombreux fans de la version 2D. On retrouve donc les labyrinthes, les pastilles (Dot) et certains persos (Blinky, Clyde, Inky...). Encore plus fort, on aura droit aux musiques et aux versions arcade originales !



Ce navire serait-il un boss ?

Des plates-formes !  
Attention aux nerfs !

On se croirait  
dans Mario par  
moments !

On voyage sur l'île  
de niveau en niveau.



**PLAYSTATION**

● Namco/Début 99

Voici une  
configuration  
plus familière !

Trouvez une Dot et les  
fantômes s'empressent de fuir !



## UN PEU D'HISTOIRE...

Pacman est né en 1980, et a fondé l'histoire du jeu vidéo, comme Space Invaders ou Pong en leur temps. Une série télé a été réalisée aux USA ainsi qu'un single qui a atteint la deuxième place au hit-parade américain.

La cartouche du tout premier Pacman s'est vendue à 5 millions d'exemplaires, tous supports confondus, dès sa première année ! Enfin, la licence du personnage a été accordée à pas moins de 250 sociétés à travers le monde pour la réalisation de plus de 430 goods différents !



# DANGER SUBSTANCES RADIOACTIVES



**LA COURSE CONTRE LA MORT  
VA BIENTÔT COMMENCER**

**SORTIE LE 30 OCTOBRE**





# Dirt Devils

On était sans nouvelle de l'AM3 depuis des mois. Eh bien, le voilà de retour avec de gros 4 x 4 qui font la course sur des circuits dans le plus pur style motocross !

**D**ans sa volonté de relancer ses parcs Gameworks aux États-Unis, Sega met les bouchées doubles. Après Daytona USA2 (AM2), Star Wars Arcade (AM Annex), Ocean Hunt (AM1), c'est au tour de l'AM3 de signer son grand retour avec un jeu tiré des for-

mules "off-road" si populaires chez les Ricains. Le jeu contient trois circuits regroupant les principales difficultés de ce genre de compétition. Vous avez le choix entre cinq modèles de voitures possédant leurs caractéristiques et leur thème musical propres. La maîtrise des dérapages est essentielle, mais le jeu reste accessible aux joueurs occasionnels grâce aux deux

niveaux de difficulté. Le siège de la borne est bourré d'enceintes qui traduisent les chocs du véhicule. En effet, il arrive souvent que la course se transforme en stock-car. On peut jouer à quatre en reliant des bornes entre elles. Un radar sur l'écran vous informe des positions de vos adversaires (classique).

Certains passages vont vous faire décoller !

Par ailleurs, le meuble est truffé de lampes et autres décorations lumineuses qui interviennent durant le jeu. Enfin, on dispose de cinq vues dont une arrière (bouton Start). Certes, ce jeu est principalement destiné au public américain, mais comme Sega est le grand maître des courses automobiles, tout le monde devrait y trouver son compte.

La pub aurait-elle pris le contrôle de l'arcade moderne ?

Le radar est assez détaillé et bien utile.

ARCADE

● Sega/Automne

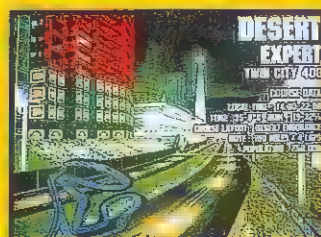
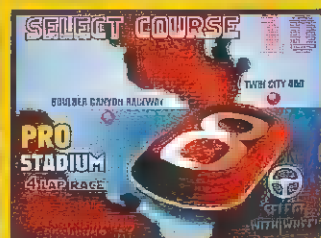
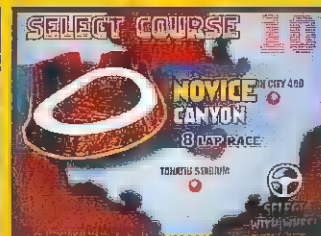


ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES D'ORTIE



## FAITES VOTRE CHOIX

Trois circuits pour deux niveaux de pilotage différents, du grand classique chez Sega.



Et hop !  
un concurrent  
de moins !



Graphiquement, le jeu  
est plutôt réussi.



Le circuit urbain fait  
office de stock-car.



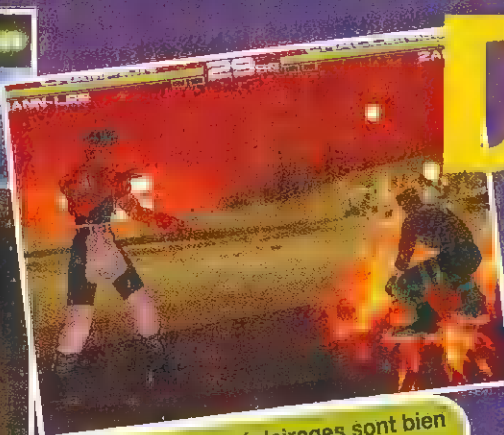
TES D'ORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS



# Dead or Alive



Tecmo ■ soigné ses combattantes (design et animation).



Les décors et les éclairages sont bien meilleurs que dans le premier volet.



Projetez votre adversaire dans ■ Zone Danger !



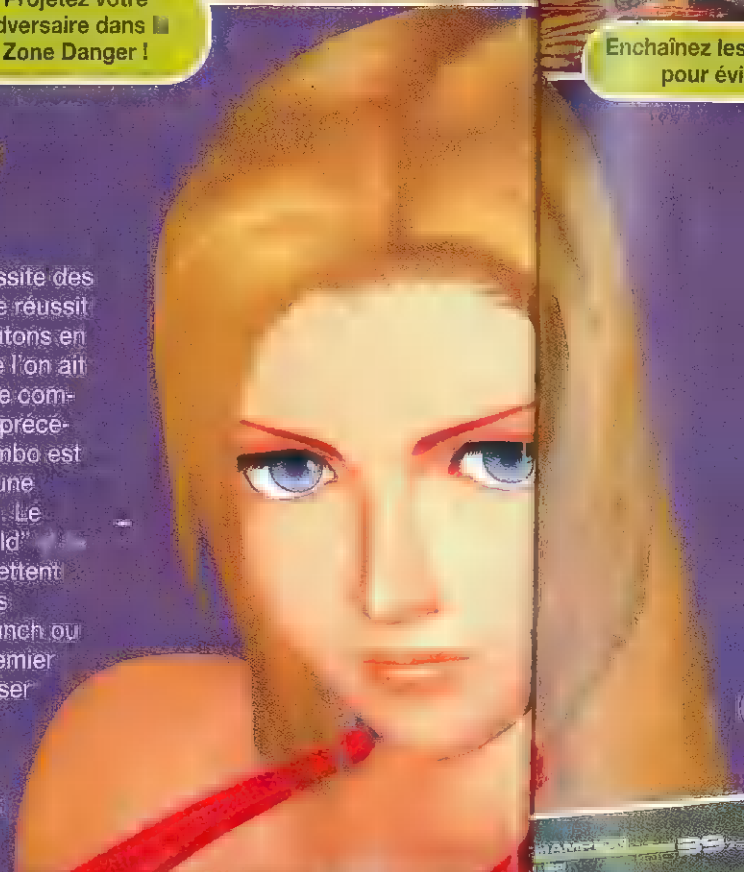
Enchaînez les ■ pour évi

**Après un premier volet particulièrement réussi, Tecmo revient avec une suite qui a pour tâche de se frotter aux productions de Namco et Arika. Ça va saigner !**

**D**in n'attendait certainement pas Tecmo au sommet des jeux de combat 3D. Et pourtant, son Dead or Alive est arrivé un poil avant Tekken 1 en terme de succès.

La performance parle d'elle-même. Ce deuxième volet de Dead or Alive est fondé sur le concept du "Reversal System" lequel met en œuvre une relation circulaire : l'attaque est supérieure à la choppe qui l'emporte sur le blocage qui domine l'attaque. Un joueur maîtrisant les attaques pourra donc se faire battre par un autre qui usera des techniques de blocage. Ces dernières sont de deux types : offensive (blocage d'une attaque puis contre-attaque) ou défensive (position défensive avant d'attaquer). Par ailleurs, avec le "Ukemi System", en appuyant sur l'un des boutons au bon rythme, le perso se remet sur ses pieds sans dommage (même dans la Zone Danger) et enchaîne une contre-attaque. Bien maîtriser le tempo es

primordial pour la réussite des Combos. Si l'adversaire réussit à appuyer sur les boutons en même temps avant que l'on ait eu le temps d'entrer la nouvelle commande pendant que la précédente s'exécute, le Combo est bloqué. Tout est donc une question de bon tempo. Le "Pinpoint Defensive Hold" et le "Defensive Hold" permettent de faire face à certaines attaques comme les Punch ou les Kick moyens. Le premier semble permettre de viser une partie précise du corps ennemi. Apparemment, le jeu tourne sur une carte PS alors que le premier volet tournait sur une ST-V "Titan", compatible Saturn. Rajoutez des designs de personnages plus poussés surtout pour les jeunes femmes (souvenez-vous du premier volet), et vous obtenez une suite à la jouabilité renouvelée. L'apparence visuelle ne change pas beaucoup, excepté les décors qui sont plus chatoyants.



**ARCADE**

● Tecmo/Octobre



Plaquez-le dans la Zone Danger !

Les décors du fond scrollent horizontalement.



Le jeu gère 3 b (Guard, Punch



# On Alive ++

Une bonne claque dans les gencives ! Toujours efficace !

Enchaînez les coups rapidement pour éviter un contre.

CHAMPION CHALLENGER  
LEI-FANG 3460 AYANE

Viens ici que je t'attrape !

CHAMPION CHALLENGER  
FANG 3460 AYANE

Le jeu gère 3 boutons (Guard, Punch, Kick).

Les décors s'inspirent de Tekken et VF3.

## TORSION

Le Pin Point Hold de Tina bloque la jambe de Jann-Lee. Puis elle enchaîne par une prise au sol.





# Magical Medical

Injustement accusé de tous les maux, le jeu vidéo se rachète en venant au secours de l'humanité souffrante. Inspiré par le film "l'Aventure intérieure", Konami est sur le point de sortir un RPG au concept assez original.

Un mystérieux virus appelé "virus X" (original) met la vie d'une petite fille en danger. Aucun médicament ni traitement ne peuvent la sauver. Heureusement, grâce au progrès de la science et à l'imagination des scénaristes, les docteurs disposent d'une arme redoutable. En effet, ils sont capables d'envoyer une sorte de petit soldat dans le corps de la patiente pour qu'il éradique le virus. Sur ce concept, Konami a développé

un RPG original aux graphismes très japonais. Le jeu débute par la bouche et se finit par la vessie. Normal... Vous allez combattre les envahisseurs menés par le virus X. Vous pourrez compter sur le soutien des "habitants locaux" comme le système immunitaire ou les organes. Les batailles se déroulent comme dans un jeu d'action. Le jeu est en 2D, avec une vue 3D isométrique. On peut fabriquer son arsenal en collectant les vitamines et autres matériaux dans les différentes parties du corps (comme dans la réalité). Vous mettez ainsi au

point des médicaments pour combattre tel ou tel ennemi. Dans les organes vastes, une carte sous forme de radar apparaît. Attention votre temps est compté comme celui de la petite fille !



Les combats se déroulent en temps réel.

## PLAYSTATION

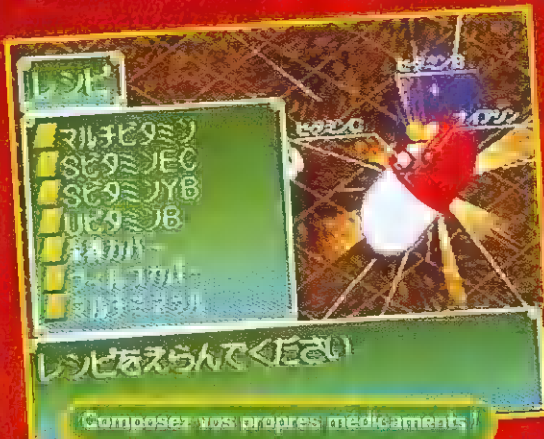
Konami/Disponible



La bouche avec sa forêt de dents !

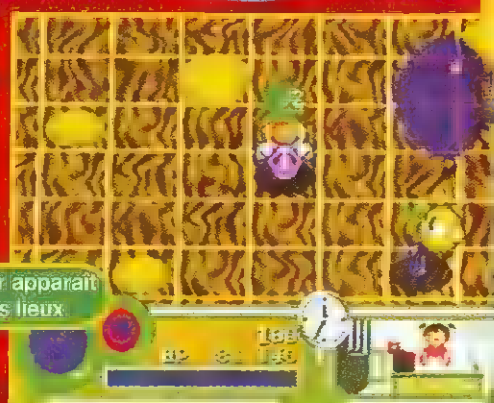


Tous les organes sont ici les poumons.



Composer vos propres médicaments !

Dans le cerveau, une foule d'informations vous attend.



Une carte radar apparaît dans certains lieux.



Vous pourrez sortir en passant par la vessie.



# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 300 titres sur PlayStation, plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU !**  
Jeux pour  
Nintendo 64

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

<b>PARIS</b> 2, rue Pierre-Lescot 75001 Paris Tél. 01 42 36 25 42	<b>EVRY 2</b> Centre Commercial Evry 2 91022 Evry-Cedex Tél. 01 60 87 11 17	<b>TAVERNY</b> Centre Ccial Les Portes de Taverny 95158 Taverny	<b>BEAU-SEVRAN</b> Centre Ccial Beau-Sevrans - 93270 Sevrans
<b>ANTONY</b> 17, avenue de la Division-Lederc 92160 Antony Tél. 01 46 74 06 26	<b>MONTESSON</b> Centre Commercial Hyper-Montesson 78360 Montesson Tél. 01 30 86 15 72	<b>THONVILLE</b> Centre Ccial Continent Gerie-Thionville 57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40	<b>MARSEILLE</b> 19, rue Saint-Ferréol 13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28
<b>PONTAULT-COMBAULT</b> Centre Commercial Carrefour 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11	<b>CLAYE-SOUILLY</b> Centre Commercial Carrefour - RN 3 77413 Claye-Souilly Tél. 01 60 94 80 41	<b>ROSNY 2</b> Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny	<b>LYON</b> C. C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38
		<b>PARLY 2</b> Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas 99240 Parly - Tél. 01 39 23 16 65	<b>NICE-LA TRINITÉ</b> C. Ccial Auchan-La Trinité - 06000 Nice Tél. 04 93 27 00 19

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix** que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware !**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc. 79 F	Road Rash 99 F	Fighting Force 149 F	Adidas Power 98 199 F	Tomb Raider 2 199 F
Tekken 79 F	Pandemonium 99 F	Formula One 97 149 F	Buster Move 3D 199 F	Theme Hospital 199 F
Adidas P. Soc. 97 99 F	Porsche Chall. 99 F	Oddworld 149 F	Coupe du M. 98 199 F	Total NBA 98 199 F
Alien Trilogy 99 F	Resident Evil 99 F	Soul Blade 149 F	Crash Band. 2 199 F	WLS'98 199 F
Com. & Conquer 99 F	Ridge Racer Revol. 99 F	Syndicate Wars 149 F	Croc 199 F	Ace Combat 2 219 F
Crash Bandicoot 99 F	Soviet Strike 99 F	Warkraft 2 149 F	FIFA En route... 199 F	Deathtrap Dung. 219 F
Dest. Derby 2 99 F	Tekken 2 99 F	Boucliers de Quet. 169 F	Forsaken 199 F	Resident Evil 2 219 F
Die Hard Trilogy 99 F	Tomb Raider 99 F	Duke Nukem 169 F	Men in Black 199 F	One 229 F
Doom 99 F	Vandal Hearts 99 F	Final Fantasy 7 169 F	Need for Speed 3 199 F	Dead or Alive 249 F
Fade to Black 99 F	NBA Live 98 149 F	Nightmare Creat. 169 F	Pro Foot C. 98 199 F	Heart of Dark. 249 F
ISS Pro 99 F	Need for Speed 2 129 F	Nuclear Strike 169 F	Rallye Champ. 199 F	Jeremy McGrath 249 F
Legacy of Kain 99 F	V-Rally 139 F	Rapid Racer 169 F	Rugby Jonah Lomu 199 F	Klonoa 249 F
MicroMachine V3 99 F	Cité des Enf. Perdus 149 F	Wipe Out 2097 169 F	Sim City 2000 199 F	Vigilante 8 249 F
Rayman 99 F	Cool Boarders 149 F	Worms 169 F	Snow Racer 98 199 F	War Games 249 F

**Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**



# Legaia Densetsu

La fin de l'année s'annonce décidément très aventure. C'est maintenant au tour de Sony de faire une incursion dans le monde du RPG. Et c'est sur Playstation, bien entendu.

La Playstation investit le monde du RPG. Après FFVII, Star Ocean Second Story, c'est au tour de Legaia Densetsu. Une équipe de trois personnages va vivre une aventure dramatique, pleine de rebondissements dans un monde entièrement en 3D mappée. Les personnages bénéficient de plus de 200 animations en 3D afin de proposer des mouvements détaillés et fluides. Les décors ont fait l'objet d'une modélisation poussée avec des textures fines pour créer un monde réaliste sans recourir à des artworks 2D comme dans FFVII. Comme dans tout RPG qui se respecte, les événements sont nombreux. En compte plus de 400 en 3D polygonale temps réel avec des mouvements de caméra (très cinéma).

Par moments, on a droit des films en images de synthèse superbes. Le tout dans une ambiance sonore de très bonne qualité. Le design des batailles est très "jeu de combat 3D". On entre les commandes de combat à l'aide d'une interface basée sur la croix de direction : 8 directions, 4 commandes de base. C'est le "Tactical Art System". Ensuite,

appuyez sur Start et l'attaque ou le pouvoir se déclenche. On peut aussi entrer une combinaison correspondant à une super attaque. On découvre ces combinaisons au fil des événements ou des conversations. Il y en a plus de 60. Le jeu ne fait pas appel à des pouvoirs magiques au sens propre du terme. A la place, on trouve un système appelé "Shokan". En combattant

certaines monstres, on peut récupérer leurs pouvoirs spéciaux (ou attaques) et les utiliser, par la suite. C'est l'occasion d'une explosion d'effets spéciaux renforcés par le

Dual Shock. Pour le scénario, vous en laissez la surprise en espérant que ce titre arrive rapidement en version européenne. Rendez-vous en octobre pour un test complet. On saura le produit final aura tenu ses promesses !

Vous ferez des rencontres originales.



Vous déclenchez un super Combo.

Cet étrange pouvoir

PLAYSTATION

● SCEI/Octobre



L'interface de combat se base sur la croix de direction.

Les scènes de bataille tiennent du jeu de baston 3D.







Les donjons ont un arrière-goût de Zelda 64.



Le jeu est en 3D très claire et détaillée.



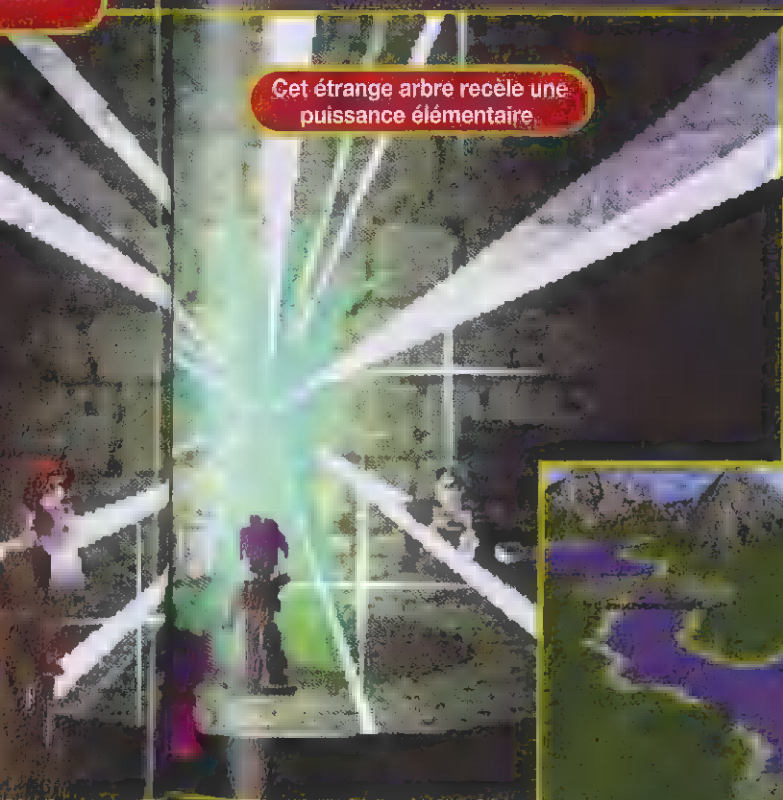
Admirez la qualité des textures !



Une fois droit à des structures polygonales géantes.



Cet étrange arbre recèle une puissance élémentaire.



Votre village de départ sera le théâtre de faits dramatiques.



En extérieur, on se déplace sur une carte.





# Silent Hill

La mode est au jeu d'horreur. Il faut voir le succès de Bio Hazard pour se rendre compte de l'ampleur du phénomène. Konami n'a pas laissé passer l'occasion et y va à son tour de son morceau d'épouvante.

**C**omme David Vincent, vous conduisez votre voiture. Sauf que vous êtes accompagné de votre fille. Vous traversez une petite bourgade du nom de Silent Hill quand un accident intervient, vous laissant inconscient un court instant. À votre réveil, votre fille a disparu, ainsi que tous les habitants de la ville. Le décor est planté pour une aventure angoissante qui vous fera voyager entre deux mondes

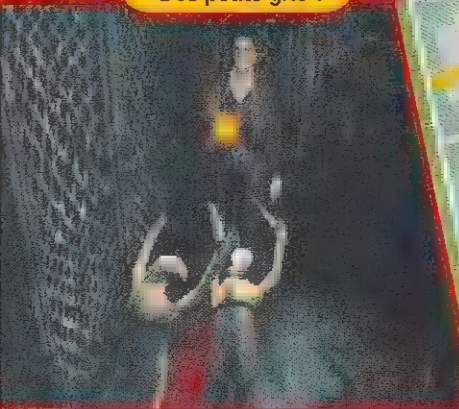
réel et une dimension parallèle. Le vrai et le faux deviennent indiscernables, et chaque action dans un monde aura une répercussion directe sur l'autre. C'est en jonglant entre les deux que vous pourrez retrouver votre fille et fuir cet endroit maudit. Ce jeu bien sanglant contient de très belles séquences cinématiques en images de synthèse. La partie quête est entièrement en 3D, avec des scènes de jour comme de nuit. Pour l'instant les graphismes des scènes en intérieur sont de bonne qualité. Par contre, ceux en extérieur

semblent parfois en Cinepack tant l'effet de brouillard est important. Attendons donc Tokyo Game Show pour en savoir un peu plus sur une version avancée.

## PLAYSTATION

Konami/Fin 98

Qui sont ces êtres ?  
Des petits gris ?

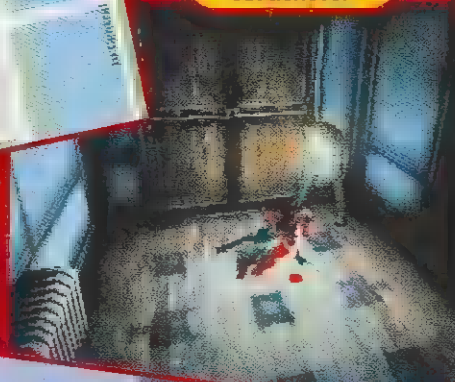


Le plan de Silent Hill  
et les lieux visités.

Le bus a été attaqué  
et vidé des enfants.



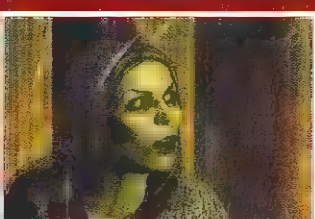
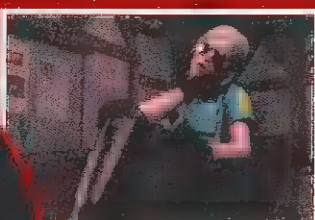
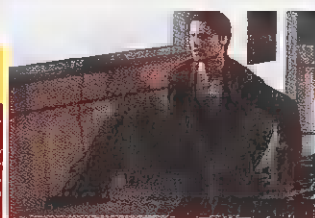
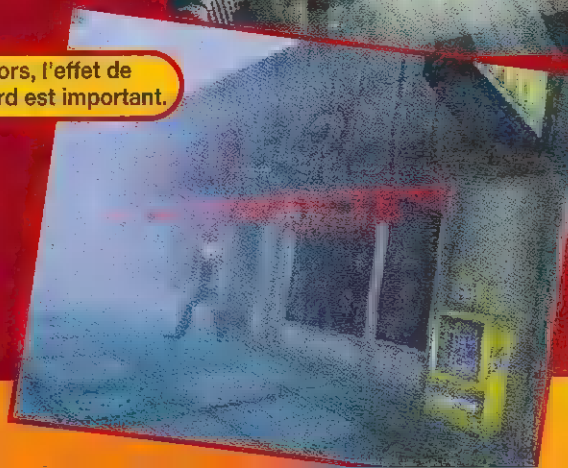
L'ennemi au sol  
est achevé.



Dehors, l'effet de  
brouillard est important.



La lumière est gérée  
en temps réel.



V

PSY

COMME DE VUL

CHASSEURS INTERS

ET ARMES FATALE

© 1998 Psychosis



# COLONY WARS

## VENGEANCE

PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPEE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉS  
COMME DE VULGAIRES CRIMINELS. L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ. PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ET DES COMBATS SPECTACULAIRES ENTRE  
CHASSEURS INTERSIDÉRAUX. COMPREND DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS SPATIAUX INCROYABLES DANS 5 SYSTÈMES SOLAIRES, ET DES EFFETS SPÉCIAUX INÉGALÉS  
- 21 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME - 26 SÉQUENCES CINÉMATIQUES DIGNES DU GRAND ÉCRAN - BANDE ORIGINALE ORCHESTRALE SOMPTUEUSE

"L'un des titres les plus prometteurs de cette fin d'année." Consoles+  
"Tout simplement magnifique." Total Play "Une valeur sûre." Player One

**SORTIE NOVEMBRE 98**





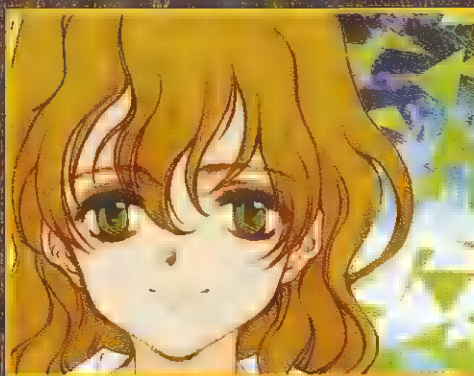
# Kitche. White Illumination

Littéralement intitulé "vers le Nord", ce deuxième titre de Hudson destiné à la 64 bits de Sega a l'air plutôt chaud.

**U**ous avez décidé de faire un petit voyage au sein du Japon et vous avez choisi de vous rendre dans le Nord, sur l'île de Hokkaido. Ce sont les vacances d'hiver et vous vous arrêtez dans une petite ville. En bon touriste que vous êtes, vous visiterez la bourgade et vous rencontrerez huit jeunes filles. L'intelligence artificielle de cette simulation est assez développée, afin de donner à vos interlocutrices un comportement presque humain. Chacune aura un profil psychologique différent, avec des rêves, des émotions personnels. Ces différences seront sensibles à travers les dialogues, les attitudes, les expressions du visage et le ton de la voix. Le jeu est en 2D, avec des photos de Hokkaido en très haute-résolution et en Full Color. Les divers persos se présentent

sous la forme de dessins aux traits fins. Au terme de vos vacances d'hiver, vous pourrez revenir au même endroit pour les vacances d'été. Les jeunes filles auront alors grandi. Vous l'avez compris, ce jeu est une véritable simulation de petite amie. Vous de séduire les filles ? Pourquoi pas, les huit en même temps. Bref, ce jeu est avant tout destiné aux otakus japonais qui n'ont pas l'occasion d'en avoir, eux, des petites amies. La société virtuelle au service de personnes coupées du monde. Ça doit être ça...

Voici un écran typique du jeu.



Tanya



Les effets 2D sont incroyables.

Saurez-vous séduire la petite Kotori ?



Un coup de vent coquin...



De toute évidence, ce jeu s'adresse aux otakus.



Kozue



DREAMCAST

Hudson/Février

MENSUEL !  
NINTENDO 64  
SUPER NINTENDO  
GAME BOY n°8  
PLUS!  
SOLUTIONS  
BANJO-KAZOOIE  
BOMBER  
GAME  
KING OF  
REPORTAGE  
EXCLUSIF



# La Nintendo 64 a son magazine!



**CADEAU !**  
**LA K7 VIDÉO**  
**DES 36**  
**MEILLEURS JEUX**  
**N64**

**Zelda**  
**Snowboarding 1080°**  
**ISS Pro 98**  
**Turok 2...**



**seul**

**MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO**



**mobi**  
carte  
**mct**

sans facture,  
sans abonnement.

**ESPACE**  
TÉLÉPHONIE

Pour tout achat  
d'un coffret OLA ou Loft :  
**-100F de réduction**  
sur le jeu vidéo  
de ton choix  
\*Offre soumise à conditions.

**Gagne des bons d'achat**  
en présentant un membre de la famille ou  
un ami pour l'achat d'un abonnement  
sur les réseaux Itinérés, SFR ou  
Bouygues Telecom.  
(voir conditions en magasin Difintel)

# Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

de **-30%**  
à **-70%**  
sur l'achat de jeux d'occasion

**Achète! Vends!**  
**Echange!**  
et viens **tester**  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre Espace Club.

**MAGIC**  
L'Assemblée !  
La seule limite de ce jeu de cartes  
et de stratégie : votre imagination.

**Rumble Pack**  
Vibre de poignet pour PlayStation.

**Medieval**  
L'action se situe  
au Moyen-Age. Le  
Malin, un sorcier  
du nom de Zaroc,  
ambitionne de dominer le  
Monde ! Ramené à la vie  
tout comme les autres occupants  
d'un cimetière, votre seul but est de  
retrouver la paix. Pour cela vous  
devez vaincre Zaroc !

Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...

**Volant**  
**Mad Catz**  
Licencié SONY Computer

**Heart of Darkness**  
**ISS Pro 98**  
**Moto Racer 2**  
**Tonic Trouble**  
**Tekken 3**  
**Wild 9**  
**Mission impossible**  
**Knockout Kings 99**

01	01300	rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	30100	21, rue Albert Premier	04 66 82 44 66	61	Chalon en Champs	51000	47, rue de la Mairie	03 26 68 49 49	89	Villefranche/Seine	69400	15
02	01000	place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	31	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	62	Mousselmén	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 66 39 49	90	Châlon	71100	43
03	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	32	33000	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	63	Nancy	54000	14, rue du Pont Moulin	03 83 30 44 23	91	Macron	71000	18
04	05000	rue Carnot	04 92 52 72 74	33	33500	rue Gambetta	05 57 25 98 85	64	Vendôme	55100	5, av. Gambetta	03 29 85	92	Montrou	91300	29
05	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	34000	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 87 21 32 71	65	Vannes	56000	25, rue Jean Le Goff	02 97 47 40 78	93	Le Crouzet	71200	18
06	07100	rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	35000	16, av. du Tribunal	02 99 98 21 06	66	Lozère	57600	11, rue de la Fil	02 97 60 01 57	94	Chambray	73000	5
07	11000	rue de Verdun	04 68 25 47 96	36	37000	6, av. de Grammont	02 47 75 50 01	67	Fribach	57000	11, place Arsène Brand	03 87 88 67 10	95	Amneville	74000	68
08	13800	3, Gal. de l'Olivier Ed. Léon Poulay	04 42 55 31 95	37	38100	11 bis, cour Benoit	04 76 09 26 68	68	Thionville	57100	en Fourmure	03 82 53 80 81	96	Aux les Balais	73100	68
09	14000	151, rue Saint Pierre	02 31 85 59 00	38	38100	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	69	Beauvais	60000	47, rue de la Mairie	02 33 34 27 01	97	Paris 1	75017	14
10	14600	Place Alphonse Allais	02 31 89 75 00	39	38300	13 bis, cour Benoit	04 76 43 27 93	70	Alençon	61000	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00	98	Meaux	77100	4
11	19100	68, bd. Koenig	05 55 24 47 87	40	39000	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 24 41 59	71	Alençon	61000	50, av. Etienne	05 58 24 39 07	99	Pontault Combaud	77840	20
12	22600	4, rue Chézé	02 96 66 02 05	41	42000	C.C. DAX 2000, marchandise Marmouth	05 58 56 29 03	72	Alençon	61000	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00		Elancourt	78990	20
13	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	42	44000	45, rue Charles de Gaulle	02 40 59 53 00	73	Alençon	61000	36, rue de la Paix	NOUVEAU		Maizone Lafayette	78500	20
14	25300	9, rue de la République	03 81 39 81 81	43	45000	248, route de Vannes	02 38 62 75 76	74	Alençon	61000	5, rue de la Grille	03 21 19 07 00		Maizone Lafayette	78500	20
15	25200	62, Pl. Albert Thomas	03 81 94 17 09	44	47000	2, rue Royale	05 53 77 38 39	75	Alençon	61000	12, rue M	68 35 98		Maizone Lafayette	78500	20
16	26000	21, rue d'Alsace	04 75 78 09 68	45	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	76	Alençon	61000	5, rue des Dominicains	03 28 63 88 36		Maizone Lafayette	78500	20
17	27110	25, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 39	46	47000	41, rue Emile Sontai	05 53 77 38 39	77	Alençon	61000	12, rue M	68 35 98		Maizone Lafayette	78500	20
18	28000	24, rue Noël Bailly	02 37 36 44 22	47	47000	25, rue des Cloutiers	05 53 77 38 39	78	Alençon	61000	12, rue M	68 35 98		Maizone Lafayette	78500	20
19	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	48	47300			79	Alençon	61000	12, rue M	68 35 98		Maizone Lafayette	78500	20



DE 120  
MAGASINS

CLUB



Découvre en avant-première ton  
**chéquier cadeaux OFFERT**  
par Difintél-Micro.

- Des offres exclusives !
- Des remises exceptionnelles !
- Des cadeaux et des bons d'achat incroyables !

SPECIALISTE  
DU JEU  
EN RÉSEAU

## Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace-Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !

Bénéfice de tous les avantages du Club Dif' 1... et fais, en même temps la B.A.  
Sur chaque carte Club vendue, Difintél-Micro verse 5 Francs à Médecins sans Frontières,  
l'équivalent de 10 repas médicalisés pour soigner un enfant malnutri dans le monde.



**Spyro, the dragon**  
La périlleuse Aventure de Spyro,  
le petit dragon qui tente de libérer sa famille,  
victime d'un tyran, l'ignoble GNORC !

## Difintél-Micro présente en exclusivité les rendez-vous du CLUB

...des journées "découverte"  
présentation en avant-première  
des toutes dernières  
Nouveautés-jeux.  
Des tests, des démos, avec  
des milliers de cadeaux à gagner  
et plein de bonnes surprises !



### J O U R N É E :

#### Spyro the dragon

Samedi 24 octobre



**AU PROGRAMME :**  
Spyro, le nouveau héros de la  
PlayStation, t'attend pour te présenter  
son monde merveilleux.

### J O U R N É E :

#### FORMULA 1

Samedi 31 Octobre



**AU PROGRAMME :**  
Glisse-toi dans la peau d'un pilote  
de F1 et découvre en avant-première,  
Formula 1 99, un jeu plus vrai que  
nature.

Liste des  
magasins  
**3615**  
Difintél



Découpe  
ce mémo et  
conserve-le  
précieusement.

## Prochaines ouvertures

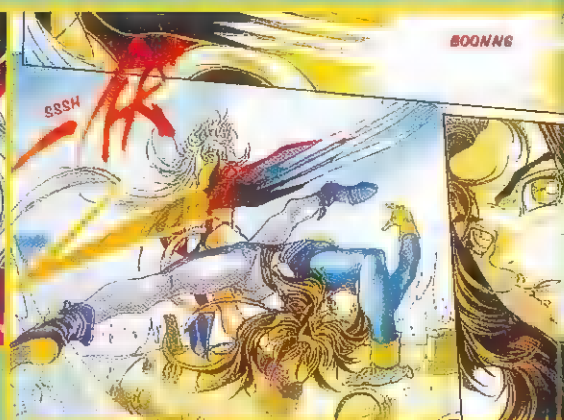
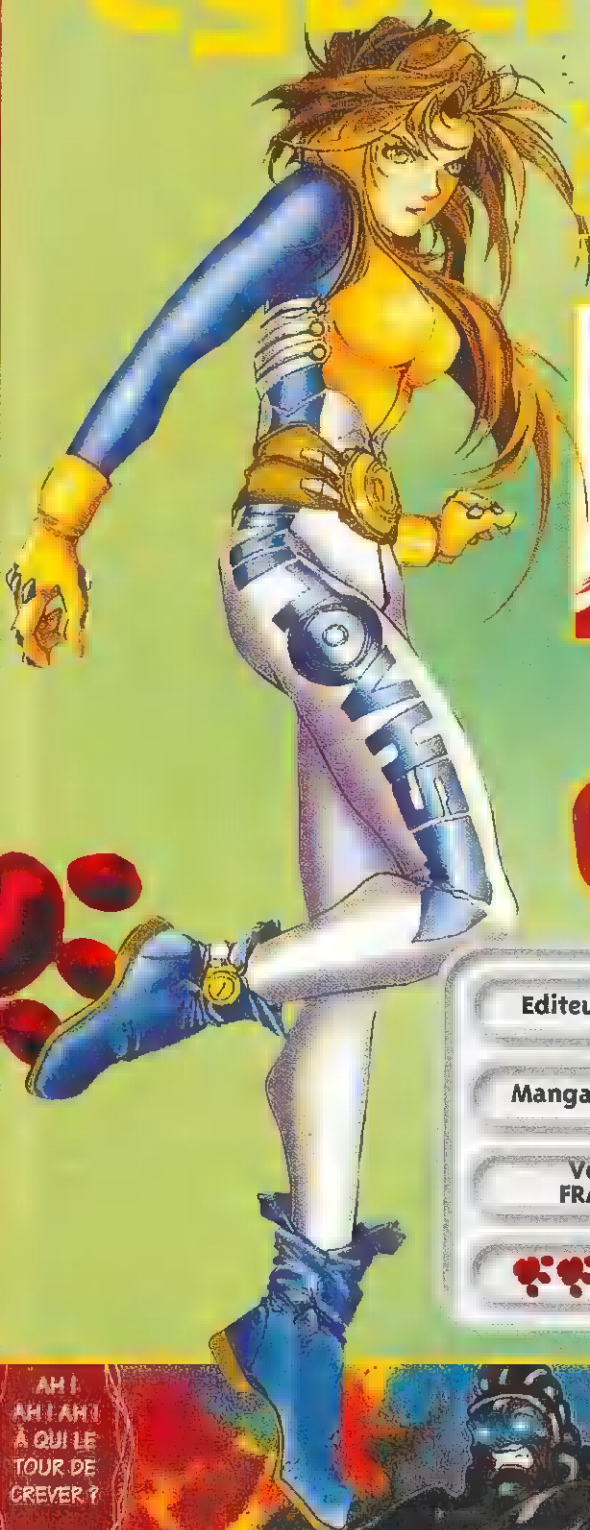
• Aix-en-Provence • Aurillac • Auch • Bayeux • Bergerac •  
Fort-de-France • L'Aigle • Lens • Lorient • Mayotte • Paris 20<sup>ème</sup> •  
Romans • Saintes • St Médard • Voiron • Vernon.

ESPAGNE : • Barcelone • Madrid • Valence

02 26 68 49 49	60 Villersfranche/saône 69400	197, rue D'Anse	04 74 07 11 50	81 Castres	81100	C.C./Géant Casino, 71e de Mazamet	05 63 35 19 86	94 Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 16
03 26 66 49 49	71 Chalon/saône 71100	43, rue Denon	03 85 48 91 97	82 St Raphaël	83700	rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94 Charenton/Bercy/2	94220	CC Bercy 2, Place l'Europe	01 43 78 89 30
03 83 45 67	71 Mâcon 71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	83 Orange	84000	24, rue Pierre Semard	04 94 91 17 91	94 Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
03 29 86 78 03	71 Mâcon/saône 71000	29, rue de la République	03 85 57 29 49	84 Valence	84000	8, rue Notre-Dame	04 90 34 47 13	94 St Maurice	94100	5, rue du rond point de Grévy	01 48 86 55 32
02 97 47 40 78	71 La Rochelle 71200	189, rue du Marché-Foch	03 85 55 06 02	84 Valence	84000	61, cours J.-Laurie	04 90 28 12 00	94 Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 78 43 76
02 97 60 01 57	73 Châtenay 73000	5, rue Trésorerie	04 78 62 27 22	86 Poitiers	86000	4, rue de l'Espérance	05 49 41 77 45	95 Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Boin	01 30 17 17
03 87 88 67 15	73 Annecy 74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sempeller	04 50 52 86 02	87 Limoges	87000	6, rue de l'Espérance	05 55 33 74 43	95 St Germain	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
03 87 74 55 70	73 Annecy 74000	Grand Passage - rue du Casino	04 79 34 06 01	88 Auxerre	89000	1, rue de l'Espérance	03 86 72 95 60	95 Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau 1 de Marthe	01 39 92 47 15
03 82 53 80	75 Paris 75017	142, rue Saint Sever	01 47 64 15 96	89 St Germain les	91200	CC de Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	97 Fort de France	97200	24, Bd. Allégre	05 96 72 54 80
03 44 48 53 60	76 Rouen 76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	91 Viry Chatillon	91170	place des martyrs de Chateaubriand	69 21 24 64	98 Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
02 33 26 11 00	77 Châlons 77500	111, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	92 Asnières	92600	Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	SUISSE - Rue Gouv...			022 800 17 27
02 33 34 27 01	77 Fontainebleau 77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92 Bourg-la-Reine	92230	113-115, Av. du Gal Leclerc	01 41 87 94 40				022 310 63 66
05 59 24 39 07	77 Meaux 77100	3, rue Dametel	01 64 34 29 04	92 Cachan	92230	7, rue Camille Desmoulin	01 47 40 08 15				
03 21 19 07 00	77 Meaux 77100	3, rue Dametel	01 64 34 29 04	92 Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 37				
NOUVEAU	77 Fontainebleau 77300	Av. Charles Boyer	01 60 29 53 76	92 Levallois Perret	92300		01 47 48 06 33				
05 62 42 30 68	78 Evry/Courcouronnes 78950	C.C. des 7 Mares - du Commerce	01 30 13 87 30	93 Bobigny	93170	CC Bercy 2, av. du Général de Gaulle	01 48 72 74 01				
04 68 35 54 58	78 Marolles La Vallée 78600	2, Gal. du Neuf Maison	01 39 62 46 34	93 Ligny Cargan	93180	6, rue de l'Albion	01 43 30 24 26				
03 88 53 88 36	78 Montigny la Bretonnerie 78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93 Tremblay-en-France 93290		35, av. Pasteur	01 48 63 19 93				
04 72 78 60 84	78 Pontoise 78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	93 Villenoble	93250	20, av. D'Oubre Bon	01 48 58 21 89				
	81 Albi 81000	25, rue St Cécile	63 49 02 99								



# Cyber Weapon Z



Enfin - cinquième volume après d'insupportables moi d'attente.



Editeur : TONKAM

Mangaka : A. SETO

Version : FRANÇAISE



Le combat est chorégraphié de façon somptueuse

Elle s'est sacrifiée avec son vaisseau pour détruire le vaisseau-mère ennemi.



**L**e scénario commence à s'éclaircir un peu. Le projet Cyber Weapon, qui doit aider les hommes à dépasser leurs limites, se poursuit dans l'urgence avec la menace qui plane d'une nouvelle attaque du temple de Shaolin. Une grande bataille se prépare, mais Molitofu, le plus ancien ennemi du temple, n'est en fait qu'un sous-fifre ! On voit la belle Anling finir son entraînement et en sortir très aguerrie. Elle parvient à battre assez facilement Rosaland... Par contre, l'entraînement de Loneken reste secret. La série prend un bon rythme depuis le

volume précédent et on rentre dans le vif du sujet. La qualité graphique est toujours aussi impressionnante. "Cyber Weapon" est sans doute l'une des plus belles BD que j'ai eues entre mes pattes velues, avec son ambiance très chinoise et pleine de références au taoïsme. Une série incontournable à ne rater sous aucun prétexte !



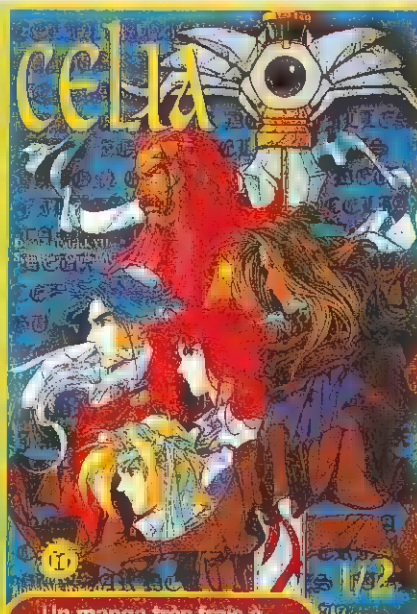
Molitofu a déjà commencé le massacre.

AH !  
AH ! AH !  
À QUI LE  
TOUR DE  
GREVER ?



# Z Celia

C'est une œuvre à l'écriture soignée, avec une intrigue complexe et des personnages attachants. Le manga est très agréable à lire, avec un rythme soutenu et des dessins de qualité. Les personnages sont bien développés, et l'histoire est captivante. C'est un manga très frais à servir sans glace.

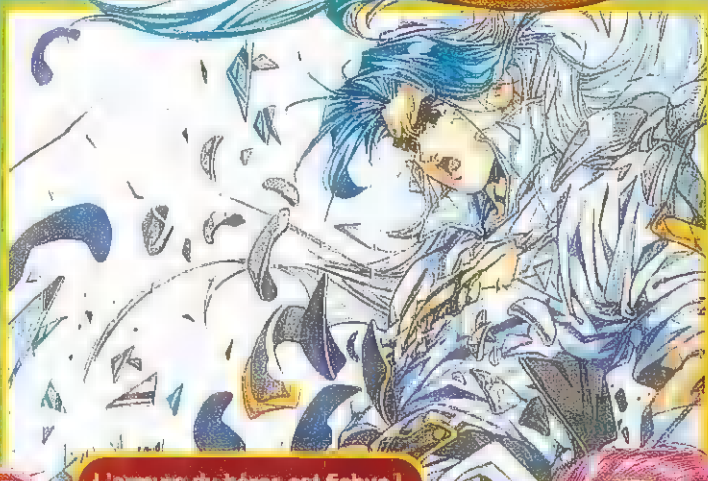


Un manga très frais à servir sans glace.

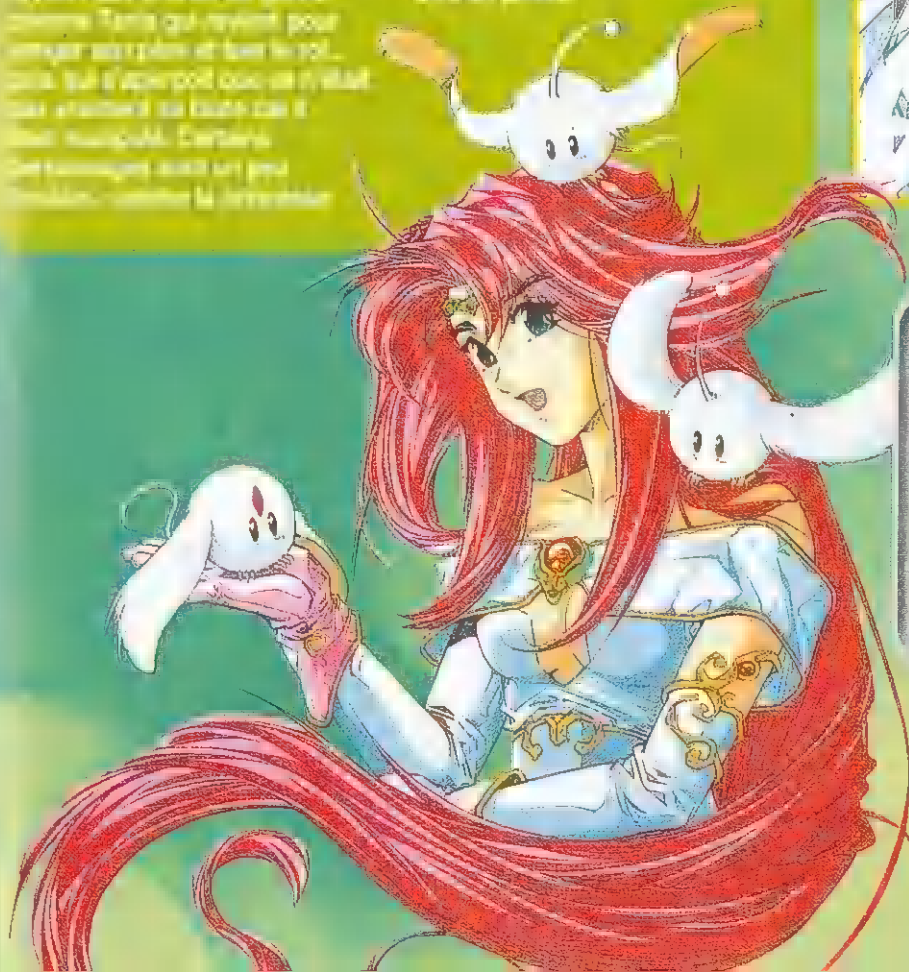


**L**es auteurs ont travaillé avec beaucoup de soin sur l'écriture et les dessins. Le manga est très agréable à lire, avec un rythme soutenu et des dessins de qualité. Les personnages sont bien développés, et l'histoire est captivante. C'est un manga très frais à servir sans glace.

Cela est en plus de faire la part du lion à l'œuvre de l'auteur, avec la broche en bois sur deux pour être une étoile. Une vraie poésie... Cela dit, même si l'histoire ne va pas d'archer à l'archer, on peut se faire une idée de la qualité de ce manga, qui rendent une bonne impression d'ensemble. De plus, l'histoire est à la fois poétique et ce point là il est dommage qu'il n'y ait pas.



L'armure du héros est fichue !



Editeur : TONKAM

Mangaka : P. YU

Version : FRANÇAISE



Le roi est un des anciens héros...

Plus d'informations sur les séries, les auteurs et les éditeurs sur le site de TONKAM.



# L'Histoire des 3 Adolf

Ozamu Tezuka est considéré comme le père des mangas, mais ça vous le savez sans doute déjà. Après "Bouddha," voici que Tonkam nous sort un fantastique manga sur un sujet à la fois douloureux et difficile : l'Histoire des 3 Adolf...

Éditeur : TONKAM

Mangaka : O. TEZUKA

Version :  
FRANÇAISE

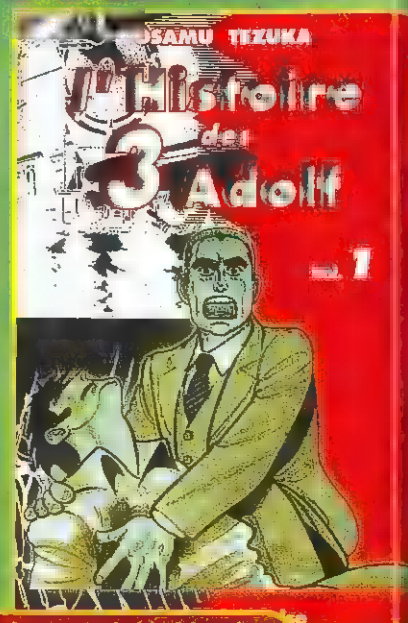


Suprême ironie du destin...  
Hitler serait juif.

**T**out commence en 1936. Sohei Togue, un journaliste sportif, est envoyé à Berlin pour couvrir les Jeux olympiques. Son frère, un étudiant marxiste particulièrement engagé, lui fixe rendez-vous pour lui communiquer des informations de la plus haute importance... Mais lorsque Sohei arrive, il ne trouve que le cadavre de son frère ! Il va donc mener son

enquête pour tenter d'élucider ce crime, mais il va s'opposer à forte partie. Il sera enlevé et torturé par la Gestapo. Puis, la manière forte ayant échoué, c'est une femme qui tentera de le faire parler... Il sera forcé de retourner au Japon. Il connaît désormais le responsable du meurtre de son frère, mais pas son mobile... L'histoire redémarre au Japon, avec deux jeunes garçons tout deux prénommés Adolf. Le plus âgé est le fils d'un couple de boulangers juifs. Quand au second, son père travaille à l'ambassade allemande. Les deux jeunes garçons se lient très vite d'amitié, mais les problèmes sont nombreux... D'autant qu'Adolf 2 va être envoyé dans les jeunesses hitlériennes, à Berlin !

Il y a beaucoup de choses dans ce manga très riche. Cette vaste fresque narre le destin singulier et tragique d'un petit groupe de personnes, avec en toile de fond l'atroce histoire de la seconde guerre mondiale, ses jeux de pouvoir et ses intrigues politiques. A la fois émouvant et cruel, cette "Histoire des 3 Adolf" est un chef-d'œuvre qu'il faut absolument lire.



Qui a assassiné le frère de Sohei ? Et pourquoi est-il mort ?

Sohei compare avec perspicacité le discours d'Hitler avec la prestation d'un acteur.

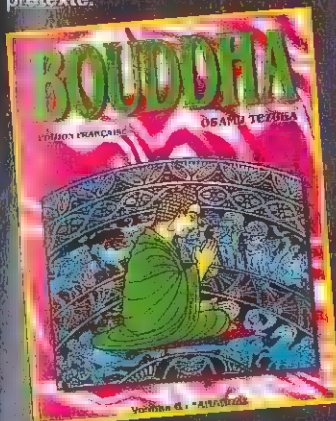




# Les Pandagchtrucs

## BOUDDHA

Chaque nouveau volume de "Bouddha" est un régal. Et malheureusement leur épaisseur, les dévore chaque fois ! Ce manga pose des questions essentielles sans jamais prendre la tête. Du grand art ! Ne ratez sous aucun prétexte.



## FUSHIGI YUGI

"Fushigi Yugi" est un "shojo manga", c'est-à-dire un manga pour les filles où les hommes sont tous efféminés... Trêve de clichés, le dessin assure, même si l'histoire est évidemment à l'eau de rose... On en est déjà au cinquième volume. Et, foi Panda, ça peut se lire.



Un couple qui aura du mal à se retrouver.



Au bout de huit mangas, ça commence enfin à bouger un peu... Malgré tout, j'ai beau essayé, n'arrive pas à m'intéresser à cette série. Clamp aime bien torturer ses personnages, mais là je n'en peux plus des hésitations perpétuelles et du destin déjà tracé des héros. noter, une brève apparition des personnages de "Tokyo Babylone" !

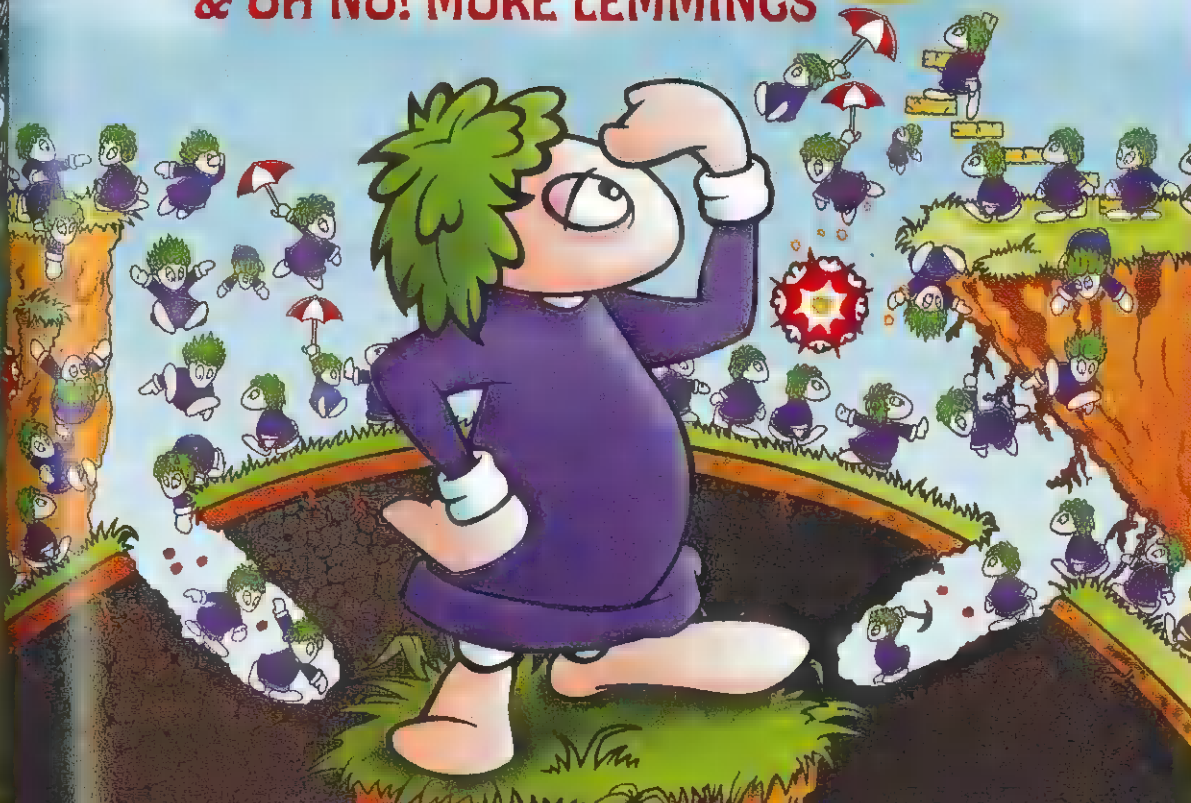


## SAUVEZ LES PANDAS !

Amis lecteurs, j'en appelle à votre soutien. AHL veut réduire les pages consacrées aux mangas. En cette période de crise, je défendrai chèrement ma peau et chaque page de cette rubrique ! Alors, amis des mangas et des Pandas, prenez votre plume et du

papier et adressez votre réprobation à l'attention de Méchant AHL, Consoles+, Sauvez les Pandas, 152, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. Dites-lui que vous aimez les mangas et que vous en voulez toujours plus ! C'est un complot, ces criminels veulent me mettre en cage. Ne les laissez pas faire ! Argh... j'en ai trop dit, ils arrivent.

## Lemmings & OH NO! MORE LEMMINGS



## ILS REVIENNENT!

- Le jeu de stratégie/puzzle le plus vendu au monde avec 3,5 millions d'exemplaires.
- Enfin sur Playstation en version originale.
- Plus de 200 niveaux pour vous rendre accro.

... à 80 centimes\* ■ niveau, ce n'est pas cher payer pour donner un sens à l'expression "C.. comme un Lemmings !"

**Sortie Novembre 98**



\*prix généralement conseillé

"D" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Lemmings, Psygnosis et le logo PlayStation sont TM ou © et © 1998-9 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



Le choix et les prix, l'échange de vos jeux sans vous ruiner, les reprises de

votre m

# STOCK

## GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

**RACHAT DE VOS JEUX  
ET CONSOLES EN CASH.  
ECHANGE DE JEUX A  
PARTIR DE 30 Francs\***  
Voir modalités en magasins.



### Playstation



Console Playstation  
+ 30F de Bon d'achat\*  
**790 Francs**

**LE PACK PLAYSTATION 1390 Francs**  
Console Playstation DUAL PACK  
+ TEKKEN 3 + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!  
Pour avoir une Playstation Multistandard  
pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES  
Modification Playstation + le câble RGB  
péritel (meilleure qualité d'image)  
pour 149 Francs !!!  
Pour plus de renseignements,  
nous téléphoner au 01 46 33 07 83

#### PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION 59 F  
MEMORY CARD OFFICIELLE 129 F  
"OFF. ANALOG. DOUB. VIBRANT" 199 F  
PISTOLET NAMCO 269 F  
GRAN TURISMO 329 F  
MEDIÉVIL 329 F  
SPYRO THE DRAGON 329 F  
ALUNDRA 299 F  
RESIDENT EVIL 329 F  
WARGAMES 329 F  
V-BALL 329 F  
ISS PRO 98 329 F  
COLLINIA: THE RALLY 329 F  
BREATH OF FIRE 329 F  
WILD 9 329 F  
NINJA 329 F  
STREET FIGHTER COLLECTION 329 F  
DEAD OR ALIVE 329 F  
BIO CREAKS 329 F  
TEKKEN 329 F  
POINT BLANK + PISTOLET 549 F  
METAL GEAR SOLID (Vers. Jap) 449 F

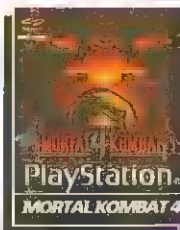
#### PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 699 F  
JOYPAD PSX 69 F  
ALERTE ROUGE 199 F  
AGILE WARRIOR 99 F  
AIR COMBAT 99 F  
AIR COMBAT 2 199 F  
ACTUA SOCCER 99 F  
ACTUA SOCCER 2 149 F  
ADIDAS POWER SOCCER 99 F  
ADIDAS POWER SOCCER 98 149 F  
ADVENTURE OF LOMAX 199 F  
AGILE WARRIOR 99 F  
ANDRETTI RACING 149 F  
AREA 51 199 F  
ASSAULT RIGS 99 F  
ALIEN TRILOGY 149 F  
A TV EVOLUTION 199 F  
ALONE IN THE DARK 99 F  
ASSAULT RIGS 99 F  
BURNING ROAD 149 F  
BATMAN FORERER 149 F  
BLOODY ROAR 199 F  
BREAK POINT 149 F  
BUST AND MOVE 2 149 F  
BUBSY 3D 149 F  
COMMAND 'N CONQUER 129 F  
COLONY WARS 199 F  
CYBERSLEED 99 F  
CASPER 149 F  
CHEESY 149 F  
CONTRA 149 F  
COOLBOARDER 149 F  
COOLBOARDER 2 199 F  
COUPE DU MONDE 98 249 F  
DEATHTRAP DUNGEON 199 F  
DEAD OR ALIVE 199 F  
CRASH BANDICOOT 149 F  
CHRONICLE OF THE SWORD 149 F  
DESTRUCTION DERBY 2 149 F  
DAVIS CUP 149 F  
DESCENT 99 F  
DARK STALKERS 199 F  
DEFCON 5 99 F  
DISCWORLD 99 F  
DISRUPTOR 149 F

EXPLOSIVE RACING 149 F  
EXCALIBUR 149 F  
EXTREME PINBALL 149 F  
FIFA SOCCER 96 69 F  
FADE TO BLACK 99 F  
FIFA SOCCER 97 99 F  
FIFA SOCCER 98 199 F  
POWER BOAT 199 F  
FORMULA ONE 97 199 F  
FINAL FANTASY VII 199 F  
FIRE STORM 99 F  
FIRE AND KLAU 149 F  
FIGHTING FORCE 199 F  
FINAL DOOM 199 F  
GEX 149 F  
GEX 3D 199 F  
G POLICE 149 F  
GOAL STORM 99 F  
GUNSHIP 149 F  
HERCULE 199 F  
HI-OCTANE 69 F  
HEXEN 199 F  
INDEPENDANCE DAY 149 F  
IRON AND BLOOD 149 F  
IN THE ZONE 99 F  
INTERNATIONAL RALLY CHAMP 199 F  
JET RIDER 149 F  
JOHNNY BAZOOKATONE 99 F  
JONAH LOMU RUGBY 199 F  
JURASSIC PARK 2 149 F  
JUMPING FLASH 99 F  
JUMPING FLASH 2 199 F  
KILEAK THE BLOOD 99 F  
KING'S FIELD 2 149 F  
L'ODYSSEE D' ABE 199 F  
LUCKY LUKE 199 F  
LOADED 99 F  
RE-LOADED 149 F  
LEGACY OF KAIN 99 F  
LONE SOLDIER 99 F  
LOST VICKING 2 199 F  
MEN IN BLACK 199 F  
MICKEY WILD ADVENTURE 149 F  
MARVEL SUPER HEROES 199 F  
MORTAL KOMBAT 3 99 F  
MOTOR TOON 2 199 F  
MDK 149 F  
MOTORACER 149 F  
NBA LIVE 97 149 F  
NEED FOR SPEED 2 99 F  
NEED FOR SPEED 3 199 F

NIGHTMARE CREATURE 199 F  
NEWMAN HAAS 199 F  
NBA JAM T.E 99 F  
NOVA STORM 99 F  
NHL FACE OFF 99 F  
OVERBLOOD 149 F  
ONSDIE SOCCER 199 F  
ODD WORLD 199 F  
OVERBOARD 149 F  
PARAPPA THE RAPPER 199 F  
PANDEMONIUM 2 199 F  
POWER SERVE 149 F  
PRIMAL RAGE 149 F  
PETE SAMPRAS 149 F  
RALLY CROSS 199 F  
RIOD 149 F  
RISK 199 F  
RAPID RACER 199 F  
RASCAL 199 F  
FORMULA ONE 99 F  
ROAD RASH 3D 249 F  
RETURN FIRE 149 F  
RESIDENT EVIL 149 F  
RESIDENT EVIL 2 249 F  
RAGING SKIES 149 F  
2XTREME GAMES 149 F  
SHELL SHOCK 99 F  
SPACE HULK 149 F  
STAR GLADIATOR 149 F  
SENNA KART DUEL 149 F  
SUIKODEN 149 F  
STREET FIGHTER ALPHA 2 149 F  
STREET FIGHTER EX 199 F  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 149 F  
STAR FIGHTER 3000 99 F  
SAMOURAI SHODOWN 149 F  
SPACE JAM 149 F  
SPACE HULK 149 F  
SPIDER 149 F  
SNOW RACER 98 149 F  
TETRIS PLUS 199 F  
TENKA 199 F  
TOSHINDEN 2 149 F  
TEKKEN 2 149 F  
TOMB RAIDER 2 169 F  
TOCA TOURING CAR 199 F  
TIME CRISIS + PISTOLET 349 F  
THEME HOSPITAL 199 F  
VANDAL HEARTS 199 F  
VIGILANTE 8 199 F  
WARHAMMER 149 F  
WARCRAFT 2 199 F  
WORMS 149 F  
V RALLY 99 F

Pour d'autres titres, nous consulter



### Console Dreamcast



Réservez dès maintenant la nouvelle console 128 bits !!!  
Disponible dès le 23 novembre 98 en France (Vers. Japonaise)  
livrée avec Adaptateur 220V + adaptateur TV PAL.  
Jeux prévus : Godzilla, Seven Years Itch, Tekken 3, Furb,  
Virtua Fighters 3, Fighting Vipers, Band Race, D2...  
Pour tout renseignement ou réservation,  
tél. 01 46 33 07 83 ou contacter le magasin  
STOCK GAMES le plus proche de chez vous.



Dreamcast

Revendeurs  
Vous voulez concurrencer  
vous voulez bénéficier  
d'un important bud  
d'une clientèle d'él  
d'une réputation nait  
et faire partie d'une c  
STOCK GAMES recr  
Pour plus d'inform

Console  
**790 F**

LE PACK NINT  
Console Nint  
+ ISS 98 + CA

NINTENDO  
D.D. ORIV  
MEMORY CARD  
VIBREUR + MEM  
ADAPTEUR PA

1080  
1080° SNOWBO

STOCK  
GAMES

JOUSSEU CONSOL  
15 Rue des Ecoles 7  
REPUBLIQUE  
13 Bd Voltaire 7501

ANTONY  
29 Av de la Divisio  
RER B ouvert 7  
SAINT GERMAIN  
55 Rue de Paris 75  
M' RER St Germain  
IVRY  
2 Place de l'Eglise  
M' Mairie d'Ivry  
SAINT DENIS CC  
10 Passage de l'Aqu

NANTES RAYON  
6 Rue des Halles 44  
NANTES  
9 Rue J. Jacques Ro  
CARHAIX  
5 Rue du Gnl Lamber  
FORBACH  
8 Avenue de Splacher  
LE HAVRE  
6 Bis Rue André Albe

STOCK  
GAMES

3 61 5  
STOCK GAMES  
Nouveaux Serveu  
sur Minitel 111  
Catalogue de jeu  
cinogochi a gag  
Nouveautés, Tip



ises de votre matériel aux meilleurs prix les conseils, un service réparation.

S JEUX  
N CASH  
EUX A  
rangs  
agasins.

ation

URE

ER

PHA 2

YWOOD

WN

LET

ouscote



**Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous**  
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?  
Vous voulez bénéficier :  
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),  
- d'un contrat d'achats performants,  
- d'une notoriété nationale,  
et faire partie d'une chaîne de magasins dynamiques ?  
**STOCK GAMES** recherche des partenaires  
Pour plus d'information, contactez Sébastien au 01 44 07 04 61



**STOCK GAMES CHOISY LE ROI**  
29 Rue Emile Zola  
94600 Choisy le Roi

**STOCK GAMES SAINT DENIS**  
10 Rue de L' Aqueduc  
Ctre C St Denis Basilique

**STOCK GAMES AIX EN PROVENCE**  
32 Rue Chabrier  
13100 Aix en Provence

**OUVERTURES PROCHAINES :**  
EVREUX - MARTINIQUE  
BORDEAUX



Console Nintendo 64  
**790 Francs**

**LE PACK NINTENDO : 1190 F**  
Console Nintendo 64  
+ ISS 98 + CARTE MEMOIRE

**NINTENDO 64 ACCESSOIRES**  
JOYPAD D'ORIGINE 169 F  
MEMORY CARD N64 256K 79 F  
VIBREUR + MEMO 256K 149 F  
ADAPTATEUR PASSEPORT 64 299 F

### NINTENDO 64 Les Jeux

BUST A MOVE 349 F  
YOSHI'S STORY 369 F  
BANJO & KAZOOIE 369 F  
GOLDEN EYE 399 F  
NBA COURTSIDE 399 F  
AERO GAUGE 479 F  
FORSKEN 64 479 F  
QUAKE 64 479 F  
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 479 F  
COUPE DU MONDE 98 479 F  
GT 64 479 F  
MYSTICAL NINJA 479 F

### NINTENDO 64 Les News

EARTH WORM JIM 3D 449 F  
ISS 98 399 F  
MISSION IMPOSSIBLE 429 F  
ISS 98 199 F  
TUROK 2 429 F  
1080° SNOWBOARDING 429 F  
F-1 WORLD GRAND PRIX 479 F  
F-ZERO X 399 F  
WIPE OUT 97 449 F  
G.A.S.P. 479 F

### NINTENDO 64 Occasions

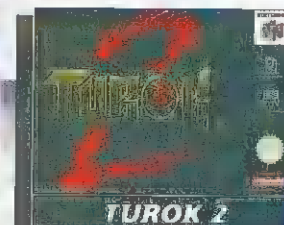
CONSOLE NINTENDO 64 SEULE 599 F  
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64 749 F  
JOYPAD N64 ORIGINE 149 F  
MARIO 64 199 F  
BLAST CORP 199 F  
WARGODS 199 F  
MARIO KART 64 199 F  
WAVE RACER 199 F  
DIDDY KONG RACING 199 F  
SHADOW OF THE EMPIRE 199 F  
PILOTWINGS 199 F  
TUROK 199 F  
HEXEN 199 F  
DOOM 199 F  
F1 POLE POSITION 199 F  
BOMBERMAN 64 199 F  
MISCHIEF MAKERS 249 F  
TOP GEAR RALLY 249 F  
MULTI RACING CHAMP. 249 F  
DUKE NUKEM 64 249 F  
BUST A MOVE 2 249 F  
SNOWBOW KIDS 249 F  
LYLATWARS + VIBREUR 249 F  
AEROFIGHTER ASSAULT 249 F

FIGHTER DESTINY 249 F  
FIFA 98 249 F  
KILLER INSTINCT GOLD 249 F  
LAMBORGHINI 64 249 F  
WAYNE GRETSKY'S 3D HOCKEY 249 F  
NAGANO WINTER OLYMPIC 249 F  
COUPE DU MONDE 98 299 F  
GOLDEN EYE 299 F  
WCW WORLD TOUR 349 F

Pour d'autres titres, nous consulter



NINTENDO 64



Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.  
\* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois.

### 33 MAGASINS A VOTRE SERVICE DU LUNDI AU SAMEDI :

<b>ANTONY</b> 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30 <b>SAINTE GERMAIN</b> 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye <b>IVRY</b> 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry <b>SAINT DENIS</b> C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis	<b>CLICHY</b> 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy <b>LA DEFENSE</b> 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M° RER La Défense <b>BEAUVAIS</b> Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais (Près du DARTY) <b>EVREUX</b>	<b>CHOISY LE ROI</b> 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M° Choisy Le Roi <b>VERSAILLES</b> Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours/7 RER Versailles R.G <b>CLAMART</b> Rue Pletonne 92140 Clamart ouvert 7 jours/7 <b>ENGHIEN</b> 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains	<b>BOULOGNE</b> 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine <b>REPUBLIQUE</b> 13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République <b>CD ROM NEO GEO NEC</b> 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine <b>4 RUE</b> 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Gare du Nord <b>SAINT DENIS</b> 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis M° St Paul / Hotel de Ville <b>SAINT DENIS</b> 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis M° St Paul / Hotel de Ville	<b>CHOISY LE ROI</b> 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M° Choisy Le Roi <b>VERSAILLES</b> Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours/7 RER Versailles R.G <b>CLAMART</b> Rue Pletonne 92140 Clamart ouvert 7 jours/7 <b>ENGHIEN</b> 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains	<b>BOULOGNE</b> 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine <b>REPUBLIQUE</b> 13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République <b>CD ROM NEO GEO NEC</b> 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine <b>4 RUE</b> 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Gare du Nord <b>SAINT DENIS</b> 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis M° St Paul / Hotel de Ville <b>SAINT DENIS</b> 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis M° St Paul / Hotel de Ville
---	--	--	--	--	--



**BON DE COMMANDE** à retourner à : **STOCK GAMES VPC** 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX	NOM : _____	PRENOM : _____
ADRESSE : _____			VILLE : _____	
CODE POSTAL : _____			Signature : _____	
TEL : _____			JE JOINS AVEC MA COMMANDE :	
OU : _____			O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE	
MERCI D'INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK			O CB N° Exp _____	
Participation au frais de port *			30 F	
TOTAL A PAYER				

**3615 STOCKGAMES**  
Nouvel Serveur  
sur Minitel III  
Catalogue de jeux,  
simonnet à gagner,  
Nouvelles, Tips...

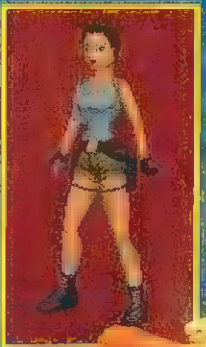
\*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f. Contre-Remboursement : rajouter 40 f  
Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h  
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



# Tomb Raider III

**L**a sortie des troisièmes aventures de Lara se rapproche. Eidos a fixé à fin novembre sa nouvelle apparition interactive. Le jeu ne bouleverse pas fondamentalement le principe précédent, mais apporte quand même son lot d'innovations. La différence du second épisode, assez orienté arcade, Core Design a réalisé, avec Tomb Raider II, un volet qui fait plus appel à la réflexion. On y trouve, par exemple, plusieurs chemins à la difficulté variable pour se rendre au même point. Les ennemis réagissent beaucoup plus intelligemment (un dino à qui vous lancerez une torche se jettera dessus, vous laissant tout loisir de vous échapper : les tigres attaqueront en groupe, les gardes appelleront des renforts...), ce qui obligera le joueur à faire preuve de ruse. De plus, les niveaux sont beaucoup plus

vastes... Après avoir passé les trois niveaux situés en Inde, vous choisirez entre les destinations suivantes : Londres, Nevada ou les îles du Pacifique Sud, avant de vous rendre dans le dernier monde, l'Antarctique. Le jeu compte maintenant une quinzaine de niveaux. D'un point de vue technique, Core a peaufiné les animations de la belle Lara. Les effets de lumière ont fait l'objet d'un soin particulier, alors que les graphismes sont désormais en haute résolution. Le souci du détail a été poussé à l'extrême : le milieu dans lequel évolue Lara est plus vivant. Elle est capable de nouveaux mouvements (elle marche à quatre pattes, avance à la force des bras...) et elle va pouvoir piloter de nouveaux véhicules : un canot, un rafting, une jeep ou un quad. Le jeu est compatible avec le pad analogique et le Dual Shock.



## RETARD ANNONCÉ

### ■ METAL GEAR

**REPOUSSÉ.** Metal Gear en version française sortira début 99, alors qu'il était prévu pour la fin de l'année. Konami tient à proposer un produit entièrement francisé et doté de 4 niveaux de difficulté (alors que la version japonaise n'en compte qu'un seul). Les plus fanatiques pourront se rabattre sur la version nipponne (en test dans ce numéro) qui s'avère difficile pour qui ne comprend pas la langue de Miyamoto (mais également pour ceux qui la maîtrisent).

## Concentration

### EIDOS S'OFFRE DES PIEDS ET DU CRISTAL DYNAMIQUE...

● L'été est, comme chaque année, le temps des grandes manœuvres financières pour les éditeurs. Après le rachat de Westwood par Electronic Arts (voir news "E.A. commande et conquiert"), de Microprose par Hasbro (voir "brèves"), c'est au tour d'Eidos d'annoncer le rachat du développeur Crystal Dynamics (Gex 3D, Pandemonium...), ainsi qu'un accord de distribution sur les produits de Mucky Foot (des transfuges de Bullfrog qui sortiront l'année prochaine le jeu Urban Chaos sur Playstation). Selon le nouvel hebdomadaire financier du milieu "MCV", "les titres de Crystal pourraient rapporter plus de 60 millions de dollars à Eidos qui vient d'annoncer de bons résultats financiers pour le premier trimestre. D'insistantes rumeurs laissent aussi entendre qu'Eidos pourrait prochainement racheter Psygnosis qui est actuellement dans une position délicate.

## Virtuellement SEAT FR

● Pour promouvoir son nouveau jeu, SEAT France s'est offert une annonce télévisuelle. Le spot, entièrement réalisé par Machina, est actuellement diffusé sur les chaînes de télévision française. Il dure à peine plus d'une minute. Chaque spot met en scène une situation différente : un homme tombe d'un ravin, un homme est tué, un homme est volé. Vendre des voitures de manière réaliste, il fallait oser.



## QUELQUES CHIFFRES

## ■ 23, 27 ET 11...

Retenez bien ces chiffres, ils indiquent les dates de sortie des versions japonaise, ricaine et française de *Zelda Ocarina of Time* sur N64. 23 novembre pour le Japon, 27 novembre pour les Etats-Unis et 11 décembre pour la France. A noter que les joueurs américains qui passeront une précommande entre la fin octobre et la fin novembre recevront une cartouche dorée. ■ cette opération n'est pas prévue en France, le jeu sera tout de même traduit. Pas si mal...

## ■ 80 MILLIONS DE FRANCS...

C'est le budget pub de Nintendo France pour remplir le "moyennement difficile", exercice qui consiste à implanter un million de Nintendo 64 dans les foyers français d'ici la fin de l'année. Rappelons que Nintendo annonce avoir déjà vendu 500 000 machines sur notre territoire. A noter que 10 de ces 80 millions de francs seront consacrés à la seule promotion de *Zelda*. Link devrait apprécier...

■ QUATRE... C'est le nombre de studios de développement que vient d'ouvrir Ubi Soft à l'étranger (New York, Barcelone, Tokyo et Milan). Le deuxième éditeur français, après Infogrames, annonce également l'ouverture de deux filiales en Belgique et aux Pays-Bas. Avis à ceux qui voudraient s'exporter ! (Source AFP)

## ■ 420 MILLIONS DE FRANCS...

C'est le montant du rachat de Microprose par Hasbro qui diversifie ainsi son catalogue et, surtout, assoit sa présence en Europe. Microprose ■ annoncé lors de l'ECTS la sortie prochaine du jeu Playstation *Pig*, alors que Hasbro est le seul éditeur-tiers à voir son jeu, *Glover*, édité par les soins de Nintendo soi-même. Ce qui n'est pas rien...

## Lara au ciné VANESSA ? DEMI ? LIZ ? OU SANDRA ?

● Les spéculations sur la carrière de Lara Croft au cinéma vont bon train. Le Net est évidemment le premier à grouiller de rumeurs en tous genres sur l'actrice qui incarnera la miss de pixels au cinéma, mais la frénésie actuelle des magazines ou médias "grand public" vaut également le détour. Après Sandra Bullock, Liz Hurley ou Vanessa Demouy (qui a tout fait pour se mettre sur les rangs par le biais de "VSD"...), c'est à présent au tour de Demi Moore d'avoir les faveurs des pronostiqueurs. Eidos France ne confirme pas cette rumeur reprise par nombre de médias (radios, hebdomadaires...). Selon le planning d'Eidos, de Core Design et de ■ Paramount, c'était à la mi-août que le choix de l'actrice devait être arrêté. Pour l'instant, aucune info officielle n'a filtré. Le film, quant à lui, sortira bien fin 99. En attendant, ce sera le mannequin anglais Nell Mc Andrew (notre photo) qui se chargera d'incarner Lara pour toutes les promos d'Eidos et de Core. La chanteuse Rhona Mitra, jusqu'alors chargé du rôle, ayant quelque peu pété les plombs...



### Virtuellement votre

## SEAT FRANCE S'OFFRE LARA CROFT !

● Pour promouvoir ses nouveaux modèles, Seat France s'est offert une ambassadrice de charme : Lara Croft. Le spot, entièrement réalisé en images de synthèse par Ex Machina, est actuellement diffusé sur la plupart des chaînes de télévision françaises. Il se décline en cinq versions : une longue d'une minute et quatre annonces de 15 secondes. Chaque spot met en scène la délicieuse Lara qui doit se sortir de situations délicates : échapper à un T-Rex ou à des motards, ou encore sauter par-dessus un ravin. Heureusement, les voitures de la marque Seat lui viennent en aide en temps voulu. Vendre des voitures à l'aide d'un personnage virtuel sans jamais montrer une seule image réelle, il fallait oser (et surtout allonger la monnaie)... Seat l'a fait !

# de l'III

le Ne-  
Pacifique  
rendre dans  
Antarctique  
tenant une  
D'un  
que, Core à  
ions de  
s de lumière  
soin particu-  
raphismes  
haute-  
du détail à  
me et le  
évolue. Lara  
est capable  
éments (elle  
attes, avance  
et elle va  
nouveaux  
t de rafting.  
Le jeu est  
pad  
Shock.



IQUE...

ande  
e

nciers



## SPECIAL NINTENDO

### ■ LA GAME BOY COULEUR

**ARRIVE !** La Game Boy couleur sortira le 20 octobre prochain au Japon, à un prix avoisinant les 420 F. Deux jeux optimisés pour cette nouvelle portable sont annoncés dès la sortie : Wario Land 2 et Tetris DX. Devraient suivre Pocket Monster Silver & Gold, Donkey Kong Country 2, Zelda et Mario. Sortie en France prévue de la console avant la fin de l'année.

### ■ LE DD64 DE NOUVEAU

**RETARDÉ.** Nintendo est en passe de faire encore mieux qu'avec sa 64 bits. En effet, de nombreuses sources nippones indiquent que le DD64 sortirait... en juin 99 au Japon. La dernière annonce faisait état d'une sortie en avril. Quant à d'éventuelles sorties européenne ou américaine, le doute persiste.

### ■ LE RAM-PACK N64.

Nintendo prépare une surprise hardware concernant sa N64 pour le prochain Shoshinkai. Il s'agirait d'une cartouche d'extension Ram (4 MB) qui permettrait une résolution de 640 x 480, égalant la définition standard de la Dreamcast. La commercialisation de cet add-on en France se fera d'ici Noël. Turok 2, NFL Blitz et peut-être Zelda l'exploiteront.

### ■ SATELLITES À L'EAU.

Nintendo et St Giga, qui avaient l'ambition de proposer aux joueurs un système de téléchargement de jeux et d'infos via des satellites, viennent d'annoncer que leur collaboration était terminée. Nintendo reproche à St Giga de ne pas avoir fait de demande au gouvernement avant le bouclage des projets annuels, alors que St Giga affirme que c'est à cause d'un problème financier que le projet est tombé à l'eau. Nintendo devra donc trouver un autre partenaire.

## V-Rally 64

**H** ont pays à traverser au cours de 40 "spéciales" par tous les temps (brouillard, neige, pluie...). 12 voitures officielles plus 3 cachées... ce V-Rally 98 s'annonce très riche en nouveautés. Le mode 2 joueurs en écran split horizontal ou verticalement ne souffre d'aucun ralentissement, et une voiture fantôme apparaît en mode Contre-la-montre. Inutile de vous dire que certains circuits ont été entièrement remodelés et que la maniabilité s'est féroceement accrue pour être encore plus proche des conditions réelles d'un rallye. Bref, Eden Studios a mis le turbo, et ça se sent !



## Télévision

### INFOGRAMES ET CANAL PLUS LANCENT GAME ONE...

● La première chaîne de télévision entièrement consacrée aux jeux vidéo, Game One, a commencé d'émettre, via le satellite Astra, le 7 septembre 98 lors de l'ECTS (voir notre compte-rendu). Cette chaîne thématique financée par Canal Plus et Infogrames est disponible dans le catalogue de Canal Satellite et de plusieurs opérateurs de câble, et émet tous les jours, 24 heures sur 24. Son programme s'articule autour de six émissions régulières et d'une centaine de clips de jeux de 3 à 4 minutes programmés par tranche. Les six émissions régulières passent en revue une bonne partie du monde vidéoludique. En plus des news quotidiennes, on trouve des previews/tests/tips

regroupés dans une émission hebdomadaire du nom de "Gameplay". "Level One", une émission également hebdomadaire, permettra de découvrir les premiers niveaux des jeux phares du moment. L'émission thématique "Focus", traitera de l'Histoire des jeux vidéo. "Warpzone", qui se veut plus généraliste, sera consacrée chaque semaine aux relations qu'entrelient le milieu du jeu et ceux du sport, du cinéma, de la musique... Et enfin, on aura droit à un "Top" mensuel. Tous ces sujets seront complétés par des journées spéciales consacrées à la sortie d'un jeu, des interviews, des retransmissions de salons...



### Ze Game team

L'équipe de Game One est composée d'une trentaine de personnes principalement rapatriée de feu la chaîne C+. Quatre animateurs seront chargés de la présentation des différentes émissions : Ness ("Televisator 2", "Manga Zone", "Plein d'épices"...) s'occupera des News en langue française, tandis que Mirabelle, une jeune comédienne franco-américaine, se chargera de celles en anglais (Europe oblige, le téléspectateur découvrira les émissions en anglais et en français). Deux présentateurs sont également de la partie : Edward (le "Top" et "Level One" en anglais), et un de nos anciens collaborateurs, Marc Lacombe, qui présentera "Level One" en français et qui sera en charge des tests (même ceux d'Infogrames ?). Avec un budget de 40 millions de francs et une équipe de ce calibre, Canal Plus et Infogrames tablent sur les trois millions de téléspectateurs européens d'ici fin 98 et sur plus de 7 millions d'ici la fin 2000. Longue vie !



## Playstation SONY CASSE

● Sony et Nintendo ont annoncé, une fois de plus, que leurs machines respectives ne trouveront pas la PlayStation 2 à 790 francs (le prix de base + deux manettes à 1090 F). Mais les consommateurs attendent alors que Sony lance la carte-mém...

## Télévision ... ET M

● Amis câblés, la vidéo du nom de "Game One" (13 heures) traitera d'essais et de retransmissions de cette demi-...

## Rus



chaud et au...  
l'extrême tr...  
du jeu est d...  
possible...  
n'est possib...  
pentes du K...  
Monti Mac K...  
payer sur...  
le camp...  
vous pourr...  
Provence, d...  
ou au Zim...  
perspective...  
rythmes tec...  
comme Sirm...  
Homebru. N...





## Playstation/Nintendo 64 SONY ET NINTENDO CASSENT LES PRIX

● Sony et Nintendo viennent d'annoncer, quasiment de concert, une baisse de prix de l'ordre de 20% de leurs machines respectives. Le consommateur pourra ainsi trouver la Playstation et la Nintendo 64 au prix record de 790 francs (le Value Pack de Sony qui propose la console + deux manettes + une mémo passe lui à 990 F au lieu de 1090 F). Mais la baisse ne s'arrête pas là. De son côté, Nintendo redouble d'efforts auprès des éditeurs tiers pour proposer des "gros jeux" moins chers (Turok 2 devrait être vendu moins cher qu'un jeu PS !), alors que Sony annonce que le prix de ses différents accessoires sera revu à la baisse début septembre. La carte-mémoire et le pad passent ainsi à 99 F et le quadrupleur à 199 F au lieu de 129 F et 249 F.



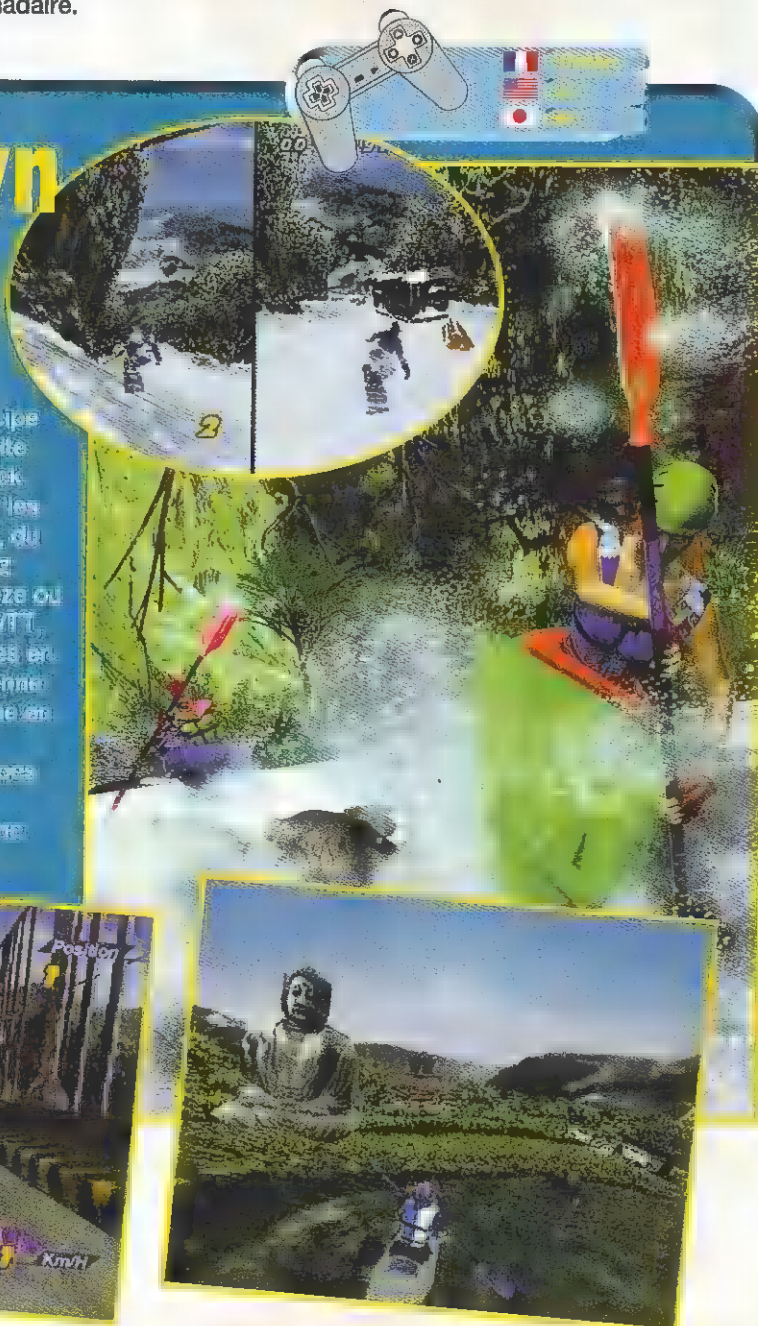
## Télévision (bis)

### ... ET MCM PEAUFINE "REPLAY"

● Amis câblés, MCM diffuse depuis quelques jours une nouvelle émission consacrée à l'univers des jeux vidéo du nom de "Replay". Cette hebdo multidiffusée (dont la première diffusion est fixée le samedi à 13 heures) traite de l'actualité des jeux sur PC et consoles par le biais de reportages, de tests, de bancs d'essais et de tips. C'est le pétillant Alex Billy, qui présentait jusqu'alors l'agenda cinéma, qui se charge de cette demi-heure d'infos hebdomadaire.

## Rushdown

**S**nowboard, kayak, VTT. Rushdown vous propose d'exercer, au chaud et au sec, ces sports de l'extrême très à la mode. Le principe du jeu est de descendre le plus vite possible, donc, en surf, aucun trick n'est possible. On pourra dévaler les pentes du Kilimandjaro, de l'Altai, du Mont Mac Kenzie, et vous pourrez pagayer sur les chutes de Zambèze ou dans le canyon du Colorado. En VTT, vous pourrez pédaler sur les pistes de Provence, dans la forêt amazonienne ou au Zimbabwe. Que d'adrénaline en perspective, en compagnie des rythmes techno et jungle de groupes comme Silmaris, Spicy Box, Homebru, Niktus Circus et Thelma.



## SPÉCIAL DREAMCAST

### ■ LA DREAMCAST RETARDÉE ?

D'après les dernières rumeurs en provenance du Japon, Sega devrait retarder la sortie de la Dreamcast. En effet, les jeux ne seraient pas prêts, et Sega ne voudrait pas buter contre Zelda (sortie japonaise le 23 novembre !), l'épouvantail marketing de cette fin d'année. Puisqu'on parle de retard, Square aurait décidé de repousser la sortie de son FFVIII.

### ■ INTERDICTION OU PROCÈS.

Nintendo aurait menacé Sega de procès si ce dernier ne changeait pas la manette de sa 64 bits. En effet, la croix de direction utiliserait une licence Nintendo déposée au temps de la Snes. La modification serait en cours.

### ■ PAS DE MODEM POUR LA VF ?

Dans une interview accordée au magazine anglais Edge, le président de Sega Europe, Kazutoshi Miyake, indique que "dans les versions américaine et japonaise, le modem sera intégré en série, mais nous n'avons pas décidé de ce que nous allons faire pour l'Europe". En effet, les géants des télécoms américains et japonais offrent des liaisons téléphoniques locales gratuites, ce qui est loin d'être le cas en Europe.

### ■ JE VEUX MON KIT !

Dans cette même interview, M. Miyake indique que Sega a envoyé plus de 50 kits de développement à des compagnies européennes (dont Infogrames, Ubi Soft, Gremlin, EA, DMA, Core Design...), entre 120 et 150 aux States et plus de 120 au Japon. Ce kit appelé "Set 2" permettrait d'exploiter environ 25% des capacités de la machine. Il faudra attendre le "Set 5" pour les exploiter entièrement. Mais qu'on se rassure, toutes les démos effectuées jusqu'alors ont été réalisées avec le "Set 2", et c'est déjà stupéfiant.



## BIZNESS

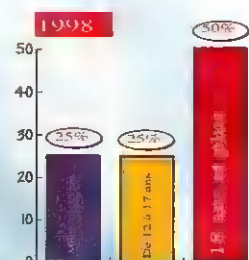
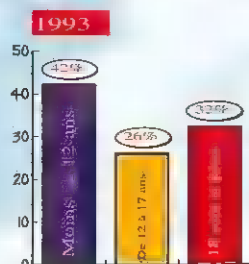
■ **VICTIMES DE LA CRISE.** Les géants nippons de l'électronique n'échappent pas à la crise que traverse l'Archipel. Hitachi annonce des pertes historiques, Matsushita des résultats trimestriels décevants, et l'action Sony ■ perdu plus d'un quart de sa valeur depuis le record historique atteint au début de l'été (source AFP).

■ **RIEN NE VA PLUS !**

SCEI semble brouillé avec Konami et Capcom. Le problème date du jour où Konami et Capcom auraient refusé de signer des accords d'exclusivité pour certains de leurs titres Playstation. Les conséquences : Konami s'est vu refusé la sortie de titres sur les marchés américains et européens, et Sony ne l'aidera en rien dans la promotion au Japon de Metal Gear Solid. Capcom semble également souffrir de discriminations similaires.

■ **NINTENDO, C'EST POUR LES**

**GRANDS !** Dans le rapport d'activités de Nintendo, on remarque que l'âge moyen des joueurs Nintendo a considérablement évolué depuis 1993 (voir graphique). Les moins de 12 ans, qui représentaient 42% des joueurs, ne comptent plus que pour 25% environ. Peut-être qu'ils sont passés au PC...

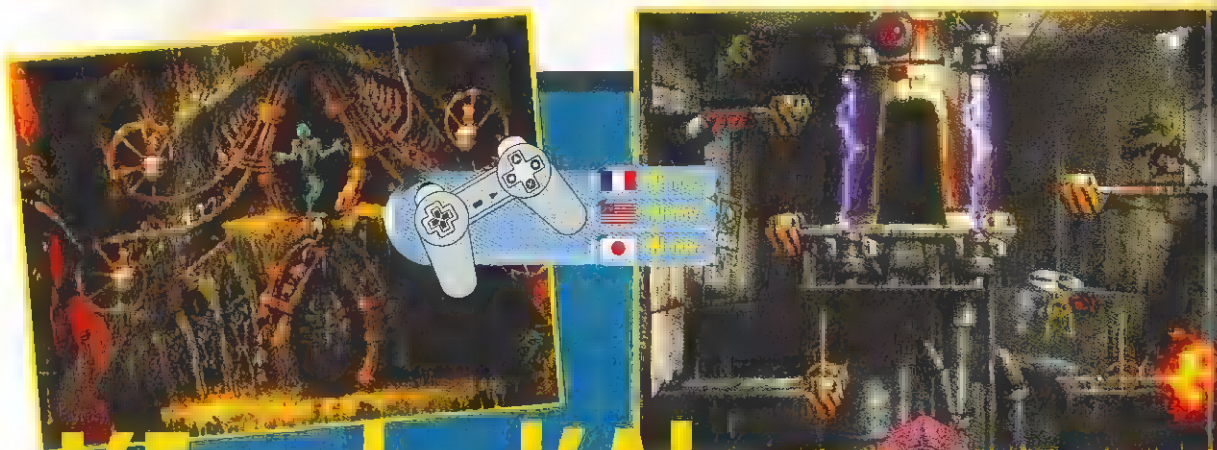


## Monopoly

## ELECTRONIC ARTS COMMANDE ET CONQUIERT

● Electronic Arts, leader mondial de l'édition de jeux vidéo, vient de racheter à Viacom les studios Westwood (responsables de la série Command & Conquer), ainsi qu'une grosse partie du catalogue de Virgin Interactive (dont le dérangeant Thrill Kill...). Ce rachat, d'un montant estimé à 122,5 millions de dollars (735 millions de francs !), fait suite à l'appel d'offre concernant la vente de Virgin par son propriétaire Viacom voici dix-huit mois. De très nombreux éditeurs étaient intéressés, mais de source officielle, c'est avec GT Interactive (qui aurait proposé 120 millions de dollars) que le deal devait se conclure lors du dernier E3. Las, E.A. a été plus malin et plus généreux... Il ne rachète au final que la partie la plus intéressante du "lot Virgin", sans se soucier du sort du reliquat (environ 200 personnes employées par Virgin de par le monde...). Si Virgin possède toujours la distribution européenne des jeux de Capcom et de JVC ainsi qu'un studio de développement anglais (son studio américain appartient maintenant à E.A.), on peut se demander ce qui va, à terme, advenir de cette structure. La vente paraît inéluctable. Reste maintenant à savoir sous quelle forme...

**Westwood**™



## L'Exode d'Abe

**S** i le jeu est devenu un peu plus facile que le précédent volet, l'Exode d'Abe n'est pas avare d'innovations : la taille qui devraient convertir bien des infidèles. Notre Mudokon voit par exemple son vocabulaire considérablement s'enrichir ("travail", "venez tous", "désolé", "arrête ça"...). Il va maintenant pouvoir sauvegarder quand bon lui semble, ou encore il pourra diriger plusieurs Mudokons en même temps... Les séquences cinématiques sont, plus, beaucoup plus nombreuses : leur réalisation laisse véritablement sans voix. De nouveaux ennemis comme des bébés slogs, des Sligs volants ou des espèces de petites larves ont fait leur apparition : les nouveaux pouvoirs ne sont pas en reste. Comme toujours, Oddworld a privilégié l'humour : la mise en scène. Les deux CD que compte le jeu ne seront pas trop pour abriter tous ses délires. Test complet dans notre prochain numéro.



**Supersonic**

Midway, Inc. Tous droits réservés. Midway, Inc. est une marque déposée. Les autres marques sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Pour recevoir l'ad  
Circuit Breakers a  
libellé à l'ordre de  
OPERATION AD  
Nom :  
Téléphone :  
Adresse :  
Code Postal :  
Offre réservée da  
Conformément à la loi



# UNE VITESSE DE COURSE À VOUS RETOURNER L'ESTOMAC!

**UNIQUE AU MONDE**  
**RECEVEZ GRATUITEMENT L'ADD-ON**  
**DE CIRCUIT BREAKERS**  
(contenant 8 nouveaux circuits totalement inédits)



Astuces, Solutions, Nouveautés,  
Concours, Support Technique  
**08 36 68 18 11**  
2-23 F / minute

## CIRCUIT BREAKERS

**ÇA VA CRAUFFER!**

☒ **Supersonic**



Pour recevoir l'add-on de *Circuit Breakers*, renvoyez ce coupon (ou recopiez le sur papier libre) plus le code barre du produit original *Circuit Breakers* ainsi que le ticket de caisse. Joignez à cela un chèque d'un montant de 20 Francs pour participation aux frais d'envoi, libellé à l'ordre de TLC-Edusoft (les paiements en espèce et timbres poste sont interdits) et envoyez le tout avant le 31/12/98 à l'adresse suivante :  
**OPERATION ADD-ON CIRCUIT BREAKERS CEDEX 2024 - 99204 PARIS CONCOURS**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Sexe : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_ Date de naissance : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Offre réservée dans la limite des stocks disponibles. Un seul envoi par famille, même nom, même adresse.  
Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.



DIVERS

■ **APOCALYPSE.** Fans du clone virtuel de Bruce Willis, MTV diffusera dès la mi-septembre, le clip du groupe Poe dans lequel vous pourrez apercevoir quelques images du jeu Apocalypse (PS) qui met en scène le clone du "futur-ex de Demi Moore"... Yppikaié !

■ **ARCADE À NANTES.** Namco a ouvert depuis la fin juin une nouvelle salle d'arcade à

Nantes. Cet espace de 400 m<sup>2</sup> propose toutes les nouveautés Sega (I), Konami, SNK, Capcom et bien sûr Namco plus une "salle de billard Lumière

noire"... Nantais, Nantaises, sortez les biffons et bougez-vous un peu.

■ **WIZARDS OF THE COAST ET POKEMON.** L'éditeur des cartes à jouer Magic : l'Assemblée vient d'acquiescer les droits de Pokemon auprès de Nintendo pour convertir ses monstres en cartes à jouer. A l'instar du jeu vidéo, il faudra récolter, échanger, "entraîner" et faire se battre ces adorables bestioles pour devenir le meilleur entraîneur terrien. La sortie ricaine du jeu est prévue pour janvier 99, et vu le tintinmarre que prépare Nintendo of America par rapport à Pokemon, ça risque de marcher très très fort.

■ **CAPCOM S'INSTALLE EN EUROPE.** Capcom vient d'annoncer son intention d'ouvrir des bureaux européens de manière à "suivre le marché d'un peu plus près". Cette filiale sera basée à Londres et dirigée par le patron américain de Capcom, Bill Gardner. (Source CTW)

Cinéma

PETITS MAIS COSTAUDS

Joe Dante, réalisateur américain à qui l'on doit "Piranhas" (1978), "Gremlins" (1984) ou encore "L'Aventure intérieure" (1987), et ILM (Industrial Light & Magic) sont heureux de vous annoncer l'arrivée de leur petit dernier : "Small Soldiers".

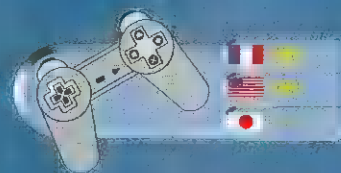
● Winslow Corners, modeste ville de l'Ohio aux Etats-Unis, de nos jours. Allan, quinze ans et toutes ses dents, s'occupe de la boutique de jouets de son père absent, appelé pour un voyage d'affaires. Il prend sur lui le parti de renouveler le stock de jouets désuets de la boutique, et obtient d'un livreur une douzaine de figurines d'action de la société Heartland : les commandos d'Elite, mélange de Rambos et de Schwarzenegger, et les Gorgonites, une tribu de monstres sympathiques et déjantés. Hélas, les jouets, pilotés par une puce électronique de l'armée, se vouent une haine mortelle et ont été programmés pour s'entre-tuer. La nuit tombée, les Small Soldiers se répandent dans Winslow Corners et sèment la terreur dans la ville...

Epaulé par de solides effets spéciaux, "Small Soldiers", mélange astucieusement images de synthèse et images filmées. Le film, dont le scénario n'est pas des plus profonds (les bons d'un côté, les méchants de l'autre, une love-story et une happy-end), est bourré de clichés et d'humour (pour une fois l'armée américaine en prend plein les dents) et se déguste de la même manière que l'on descend un paquet de cacahuètes : quand on commence à y goûter, on termine le paquet !

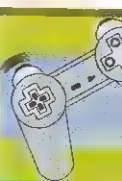
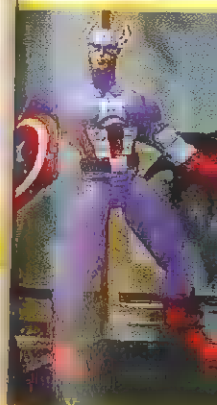


Small Soldiers

**L**e jeu sort sur deux formats : Game Boy (distribué par Infogrames) et Playstation (distribué par Electronic Arts). Dans les deux cas, le scénario du jeu s'inspire des principales scènes du film. Cependant, la version Game Boy est un jeu de plates-formes en 2D (puissance de la console oblige), et s'adresse essentiellement aux plus jeunes. La version Playstation est entièrement en 3D mappée temps réel. Votre personnage est vu à la "troisième personne", tout comme dans Tomb Raider, et peut accomplir diverses actions : sauter, s'accrocher aux murs ou utiliser différentes armes.



En effet, les ont été mis 1989 Studi trois gross sort prés possible d deux nouv inclus. Slo Practice U planches e personnage disponibles sont rempli montagnes graphismes magnifiques animations très réussies



près enfin difficile vous met dans policier. Son d de plusieurs ile des ballons et articulé. Afin d sous les verrou foutre le borde Concerto fait p auxquels on ne dans le numéro



## JEUX DE RÔLES

■ **A CTHULHU, CTHULHU ET DEMI.** Et une nouvelle édition du bouquin de règles de "l'Appel de Cthulhu", une ! Autant le dire tout de suite, on ne voit pas très bien ce que cette version 5.5 (gasp !) apporte au schmilblick, mis à part qu'il y a une nouvelle de Lovecraft dedans.

■ **TAVERNIER, UN AUTRE !** The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen est un petit jeu américain comme on n'en fait plus – voire comme on n'en a jamais fait. En gros, il s'agit de raconter des histoires autour d'une table, et de boire des coups quand on n'y arrive pas. Je commence demain.

■ **DES AMATEURS ?** "Sartosa, la cité des pirates", est un supplément en français pour Warhammer, un bouquin d'autant plus étonnant qu'il n'est pas édité par Des-cartes, mais par l'équipe du "Grimoire" (fanzine bien connu consacré au jeu susnommé). Mis à part une présentation un peu cheap, ce produit, disponible dans les meilleures boutiques, n'a rien à envier aux productions professionnelles.

■ **DÉDALE GOES WEST.** "Le Grand Labyrinthe", est le nouveau supplément Dead-lands publié en français chez MultiSim. Grosso modo, le Pacifique s'est invité sur la côte ouest, transformée en gigantesque passoire. Résultat : surdose de pirates et de serpents de mer géants. Tout ce qu'il faut pour s'amuser.

■ **PLUS DE RIRES.** Les fans de Terry Pratchett et des annales du Disque-Monde peuvent se réjouir : ils ont désormais leur jeu de rôles. D'accord, c'est un supplément pour Gurps, mais ça fera l'affaire quand même. "Discworld" est un monde de fantasy comique, et ce bouquin, validé par Pratchett himself, ravira tous les fans du genre.

## Coolboarders 3

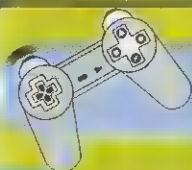
**C**e troisième volet de la série des Coolboarders n'a plus vraiment grand-chose à voir avec les deux précédents. En effet, les anciens programmeurs (UEP System) ont été mis sur la touche pour être remplacés par "989 Studio", les labos de Sony US. On remarque trois grosses nouveautés : une tonne de marques sont présentes dans le jeu, il est maintenant possible de frapper ses adversaires et deux nouveaux modes ont été inclus. Slope Style et Practice. Une tonne de planches et de personnages sont disponibles : les pistes sont remplacées par des montagnes. Les graphismes sont magnifiques : les animations des personnages, très réussies.



## Recyclage

## LA GRANDE FOIRE AUX JOUETS

Ça sent peut-être Noël à plein nez, mais les quelques figurines présentées ici ne seront certainement pas disponibles pour fêter cet heureux événement en France. Toy Biz annonce pour fin 98/début 99 l'arrivée sur le territoire américain des figurines Capcom (Marvel Vs Capcom, Darkstalkers, X-Men Vs Street Fighter) ainsi que celles dédiées à Nintendo (Mario, Yoshi, Bowser dans un premier temps mais Toad, la princesse et Luigi par la suite). Celles de Palisades Toys (Nina, Jin, Paul et Yoshimitsu pour Tekken 3) et de Playmates (à l'effigie du chasseur de dinosaures, Turok) n'ont pas encore de date de sortie arrêtée. Gageons que des importateurs malins se procureront ces joujous dès leur sortie.



## Tail Concerto

**A**près avoir épuisé Dragon Ball, Bandai se décide enfin à sortir des bons jeux (c'était pas si difficile...). Tail Concerto est un action-RPG qui vous met dans la peau d'un chien, exerçant le métier de policier. Son district est très large, puisqu'il est composé de plusieurs îles flottantes. Il voyage entre ces îles avec des ballons et se déplace aux commandes d'un robot articulé. Afin de faire respecter l'ordre, notre flic doit mettre sous les verrous le Gang des Chats Noirs, qui ne cesse de foutre le bordel partout. Compatible avec la Dual Shock, Tail Concerto fait partie de ces RPG mignons comme tout auxquels on ne peut pas résister. Déjà testé en japonais dans le numéro 77, il arrivera en France en novembre.





## BABEL WEB

■ **VOUS ETES DE PLUS EN PLUS** nombreux à vous intéresser à l'Action Replay. Alors, ce mois-ci, on vous donne les premières armes pour en savoir encore plus sur cet accessoire génial. ■ vous avez une connexion internet, c'est le moment d'aller faire un tour sur le web ! Toutes les adresses qui suivent sont précédées de l'indicatif <http://>

### [www.datel.co.uk/](http://www.datel.co.uk/)

Tous les bidouilleurs se doivent de visiter le site du fabricant de l'Action Replay. Ils y trouveront plein de codes (pas toujours neufs, certes), pour les jeux japonais, américains, et surtout européens. Enfin, c'est ici qu'ils commanderont la carte PC comm link, qui sert à relier l'Action Replay au PC.

### [www.gameshark.com](http://www.gameshark.com)

Gameshark est le nom américain de l'Action Replay. Ce site officiel constitue une bonne base de données, surtout pour les jeux ricains. Néanmoins, les titres japonais sont aussi à l'honneur. Pas toujours à la pointe de l'actualité, ce site est idéal pour compléter ses codes.

### [www.cmgsccc.com/](http://www.cmgsccc.com/)

Le GameShark Codes Creators Club est sûrement le groupe le plus connu en matière d'Action Replay. Vous y trouverez une superbe base de données très complète sur chaque jeu. Par contre, les jeux européens sont peu représentés.

### [members.xoom.com/agsccl/](http://members.xoom.com/agsccl/)

Avoir une Action Replay, c'est bien, mais pouvoir mettre des codes sur les derniers jeux sortis en import, c'est encore mieux. Voilà le site ultime pour tous les nouveaux jeux sortis au Japon, et souvent même avant leur arrivée en France. A consulter très souvent si vous aimez tricher.



## Dans la ligne de mire LE SCORPION

● Le Scorpion est sûrement le plus élégant des guns actuels. Habillage couleur métal, crosse en imitation bois, gâchette muni de micro-switchs (ce qui garanti une bonne qualité)... cette arme de poing est également équipée des classiques Auto-reload et Auto-fire. ■ vous mettez des piles LR03 (non fournies) à ■ place du chargeur, la crosse vibrera à chaque fois que vous tirez une balle. Cette fonction "Recoil" est assez amusante, mais vous aurez vite fait de l'éteindre, car elle nuit à la précision. Bien sûr, cet accessoire est compatible avec tous les jeux Namco, et fonctionne avec ■ Playstation et la Saturn. Vous pourrez jouer à Point Blank en vous prenant pour Lucky Luke. Dans Time Crisis, pour sortir de votre cachette, appuyez sur le chien, au-dessus de ■ crosse. C'est peu ergonomique, on vous conseillera donc de brancher un deuxième pad et d'appuyer avec le pied, comme sur ■ borne d'arcade. Le style du Scorpion est unique. A Consoles+, nous avons tous flashé dessus. Cela change des guns hideux traditionnels. Hélas ! sa précision n'est pas au top. ■ ligne de mire étant plus courte, il est moins précis que le vrai Guncon. Dommage, mais cela ne gâche en rien le plaisir de jouer avec. Le Scorpion coûte environ 250 F.

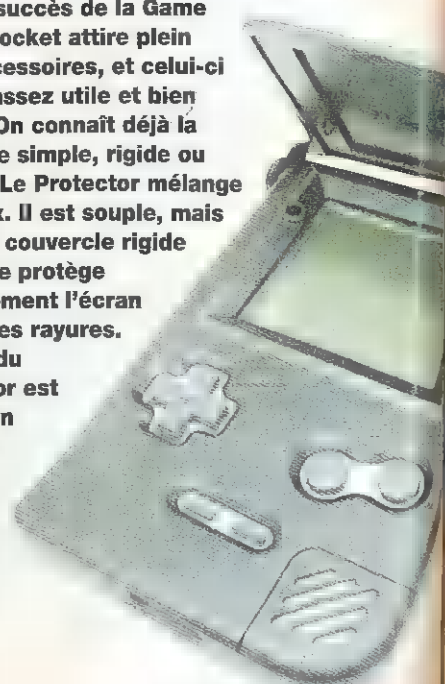
## Pour une poignée de dollars L'ERAZER



● Il est agréable de voir l'effort de créativité des fabricants d'accessoires en matière de gun. L'Erazer ressemble à un fusil d'assaut, mais en plus petit et plus léger. Disponible en noir et en couleur camouflage, il est muni des fonctions Auto-reload et Auto-fire. Un petit bouton près de la gâchette vous permet de faire un Reload manuel. Si vous mettez des piles LR6 (non fournies), le gun vibre quand vous tirez. Il est bien entendu compatible avec le Guncon, et marche sur Playstation et Saturn. Le seul défaut est sa précision, malgré les viseurs bien pensés. L'Erazer coûte environ 300 F.

## Protection rapprochée LE PROTECTOR POUR GAME BOY

● Le succès de la Game Boy Pocket attire plein d'accessoires, et celui-ci est assez utile et bien conçu. On connaît déjà la pochette simple, rigide ou souple. Le Protector mélange les deux. Il est souple, mais un petit couvercle rigide amovible protège efficacement l'écran contre les rayures. Le prix du Protector est d'environ 100 F.



## Un duo c LE DUO

● Les pads ■ pagaille, et en modèle décor fabricant que (un nom ingé ressemble tra au niveau de Dès la prise e apporté à l'ob transparente est même plu inutiles, comm vibrations s'a commandes ■ plastique qui Le Duo Shock

## Spo

D m ex fo faire, vous é déjantés. La comme il' moyen de le demier spéc vivant (les M trop maté d envahi la Te monde, sau Bref, le délir igueur dans duction tres Mario 64 da

## Cocoon LE MUL

● Décidément, première Game avait eu droit à ce genre. Eh bie autre ! Son amp grossi et éclairé énormes et joys Game Boy Pock propose de tran portable en port qui n'ont pas pe gadget est aussu noire, blanche e



## Un duo d'enfer LE DUO SHOCK

● Les pads Dual Shock sortent en pagaille, et enfin, on a droit à un modèle décent venant d'un autre fabricant que Sony. Le Duo Shock (un nom ingénieux, n'est-ce pas ?) ressemble trait pour trait à son modèle au niveau de la forme.

Dès la prise en main, on sent le soin apporté à l'objet. Avec sa coque transparente (rouge, bleue, verte ou noire), il est même plutôt joli. Pas de fonctions inutiles, comme l'original. De plus, les vibrations s'approchent du vrai. Le seul défaut se trouve dans les commandes analogiques. Elles sont recouvertes d'une matière plastique qui glissent un peu, au lieu des grips originaux. Le Duo Shock coûte environ 200 F.



## Space Circus

**D**inofrancis vous propose de diriger Starshot, un jeune extraterrestre qui va devoir ramener de nouvelles bêtes de foire au patron du cirque pour lequel il travaille. Pour ce faire, vous évoluerez à travers sept mondes complètement déjantés. Là, vous devrez ramener un chien fantôme, mais comme il s'agit d'un ectoplasme vous devrez trouver un moyen de le matérialiser. Enfin, il faudra capturer le dernier spécimen humain vivant (les Martiens ayant trop maté de films ont envahi la Terre et tué tout le monde, sauf lui...). Bref, le délire sera de rigueur dans cette production très proche de Mario 64 dans le principe.



## Cocoon

### LE MULTI BOY

● Décidément, déjà sur la première Game Boy, on avait eu droit à un engin de ce genre. Eh bien, en voilà un autre ! Son amplifié, écran grossi et éclairé, touches énormes et joystick en rab, le Game Boy Pocket Multi-Boy se propose de transformer votre portable en porte-avions ! Pour ceux qui n'ont pas peur du ridicule, ce gadget est aussi disponible en couleur jaune, rouge, verte, noire, blanche et grise. Ce Multi-Boy coûte environ 200 F.



## BABEL WEB 2.0

■ **LES GOODIES ET LES ACCESSOIRES, C'EST CHIC.** Quand on les porte en public, c'est flashy et ça en jette. Voici où trouver des perles rares et des bizarreries à zyeuter sans complexe. Toutes les adresses qui suivent sont précédées de l'indicatif <http://>

[www.x-plorer.co.uk/](http://www.x-plorer.co.uk/)

Le mois dernier, nous vous avions présenté le X-Plorer. Et nous nous sommes emmêlés les pédales : l'X-Plorer marche bien sur les anciennes Playstation. Nous avons réussi à le faire marcher sur toutes les machines de la rédaction et sans problème. Veuillez nous excuser pour cette bétise. Pour en savoir plus, foncez sur le site web de la bête.

[store.playstation.com/](http://store.playstation.com/)

Fans de la Playstation, vous trouverez ici plein de goodies sur vos jeux préférés. Il est même possible de les commander. Le bonnet de Parappa the Rapper, le sweat-shirt Coolboarders 2 ou même la casquette Playstation, tous les goûts sont permis. Les prix sont un petit peu élevés, mais, quand on aime, on ne compte pas...

[www.intensor.com/lite/index.html](http://www.intensor.com/lite/index.html)

Dans le Consoles+ n° 80, nous vous présentons le fauteuil qui vibre, conçu par les laboratoires BSG. Cet accessoire très américain ■ maintenant son site web. Allez-y faire un tour.

[www.ems-ind.com.hk](http://www.ems-ind.com.hk)

Voilà un fabricant bien réactif venant tout droit de Hongkong. L'accessoire qui lit les scènes cinématiques et la carte 4 Mo tout en faisant en même temps l'Action Replay pour la Saturn, ce sont eux. Leur site web n'est pas aussi fourni que leur catalogue, mais on y apprend quand même plein de choses.



# ANNIVERSAIRE 15<sup>ème</sup> ULTIMA

C'EST PAS TOUS LES JOURS...  
PROFITEZ-EN!

## ANNÉE

Les pionniers des jeux vidéo neufs et d'occasion, toujours à la pointe de l'innovation.

### ...MULTIPLIENT LES CADEAUX

### ET UN... ET DEUX... ET



La PlayStation  
+ la Dual Shock  
**790 F**



La Nintendo 64  
+ une manette  
**790 F**



La carte mémoire offerte!

## La carte mémoire offerte

Pour l'achat du pack PlayStation ou Nintendo 64



Offre valable jusqu'au

# U ON A

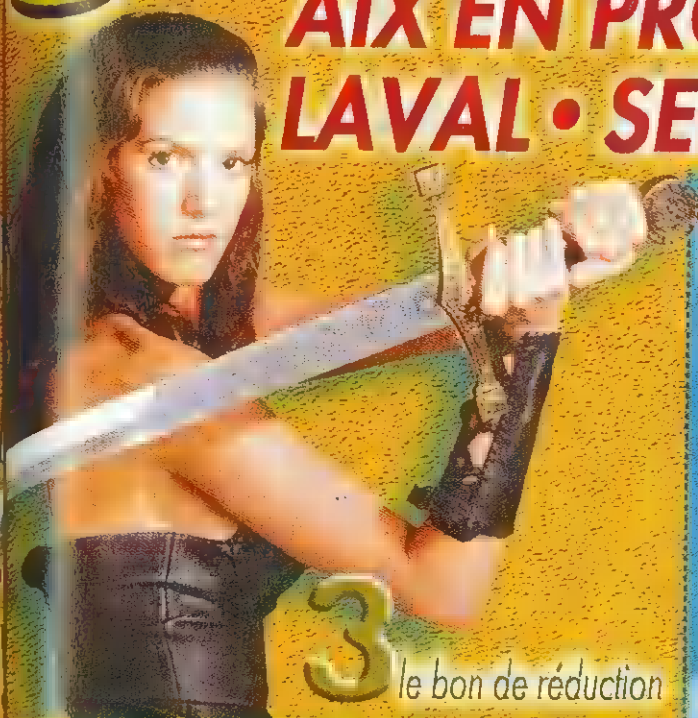
**PARIS**  
PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO  
5, 60 Voltaire - 75011  
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43  
PARIS/COBELINS  
88, avenue des Cabelins - 75013  
Tél : 01 47 07 00 00  
PARIS/REPUBLIQUE ROUTIERE  
7, bd Voltaire - 75011  
Tél : 01 47 00 00 00  
PARIS/SAINT-GERMAIN DES PR  
73, 88 Saint-Germain - 75005  
Tél : 01 43 50 50 00  
**REGION PARISIENNE**  
ASNIERES  
95, avenue de la Marne - 92600  
BOULOGNE  
18, rue Pasteur - 91800  
CERGY PANTOISE  
7, Grand Place - 95000  
EST/LES MOULINEAUX  
C. Cril - Des 3 Moulins - 92130  
OSNY/ANTOISE  
Galerie-marchande Auchan  
C. Cril de l'Overras chemin de Poire  
POUILLEY  
26, bd Richard Wallace - 92800

ULTIMA EN VP



# 5 NOUVEAUX ULTIMA :

## AIX EN PROVENCE • AUXERRE LAVAL • SENS • TOURVILLE (ROUEN SUD)



**50 F ULTIMA**  
ON A TOUT A GAGNER

**50 F**

de réduction

Valable sur les jeux d'occasion  
pour un minimum de 200 F. **50 F**

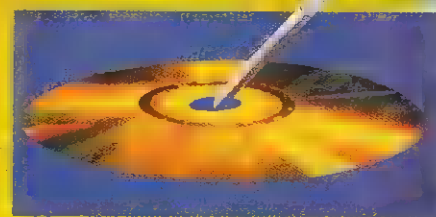
Offre non cumulable.

# ET TROIS... CA-DEAUX !

Offre valable jusqu'au 30 octobre 98 dans tous les magasins ULTIMA à l'exception de ceux marqués d'un \*

# ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



<b>PARIS</b>	
PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO	
5, bd Voltaire - 75011	
Tél : 01 43 96 31 - Fax : 01 43 11 86	
<b>PARIS/GOBELINS</b>	
57, avenue des Gobelins - 75013	
Tél : 01 47 07 33 00	
<b>PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO</b>	
7, bd Voltaire - 75011	
Tél : 01 47 00 94 84	
<b>PARIS/SAINT-GERMAIN DES PRES</b>	
73, bd Saint-Germain - 75005	
Tél : 01 43 54 50 00	
<b>REGION PARISIENNE</b>	
ASHIERES	01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600	
BRUNY	01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800	
CERVOY PONTAISE	01 30 31 25 25
7, Grand Place - 95000	
ISSY-LES MOULINEAUX	01 47 36 17 03
C.Cial «Des 3 Moulins» - 92130	
OSNY/SAINT-GERMAIN	01 30 38 48 18
Galerie marchande Auchan	
C.Cial de l'Épicerie chemin du Poirier - 95522	
PONTAISE	01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800	

ABBEVILLE	03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100	
<b>AIX EN PROVENCE</b>	
18, rue Paul Bert - 13100	
Tél : 04 42 96 10 19	
ALACCIO	04 95 20 25 81
5, avenue Deverini - 20000	
ANNECY	04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000	
ANNAS	03 21 23 10 10
23, rue Gambetta - 62000	
AUCH	05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000	
<b>AUXERRE</b>	
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000	
Tél : 30 51 57 59	
BALLARUC	04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540	
BASTIA	04 95 31 68 70
2, rue de la Mairie - 20200	
BORDEAUX	05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000	
BREST	02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200	
BRIVE	05 55 17 18 00
23, rue de la République - 19100	
BRUYAT	03 27 96 87 61
C.Cial CORA - 62700	

CABESTANY	04 68 66 52 11
1, rue des Berges - 66300	
CAEN	02 31 66 84 84
17-19, rue Artoise Caumont - 14000	
CASTRES	05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100	
CHALON SUR SAONE	03 85 48 16 40
20, rue d'Aulun - 71100	
CHARTRES	02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle perçue - 28000	
COMPIEGNE	03 44 40 48 97
10, rue des Bonassiers - 60200	
DAX	05 58 74 00 56
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100	
DOUAI	02 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500	
GRENOBLE	04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000	
LA ROCHELLE	05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000	
LAVAL	02 43 53 38 60
11, rue Val de Mayenne - 53000	
<b>LAVAL</b>	
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000	
LE MANS	02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhomme - 72000	

SENS	03 21 42 62 63
C.Cial CORA - Vendin le Mail - 62680	
LIBOURNE	05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500	
LILLE	03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000	
LORIENT	02 97 84 87 38
8, place des Halles Saint-Louis - 56100	
LYON	04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003	
SAINT-ETIENNE	04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Millaud - 34000	
<b>STRASBOURG</b>	
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000	
TOULOUSE	05 61 12 33 34
31, rue des Lols - 31000	
TOULOUSE	05 61 61 54 00
C.Cial Grammont Auchan - 31200	
TOURS	02 47 61 73 80
46, rue du Grand Marché - 37000	
<b>TOURVILLE</b>	
Rouen Sud 12 C.Cial Carrefour - 2, av. Gustave Picard - 76410	
Tél : 02 35 81 16 16	
VILLEFRANCHE	04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400	
VOYRON	04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500	

ROUEN	05 46 05 21 79
62, rue de la République - 77000	
SAINT-MALO	02 23 18 18 23
75 bis, bd des Tanneurs - 35120	
<b>SENS</b>	
47, Grande rue - 89100	
Tél : 03 86 64 11 17	
STRASBOURG	03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000	
TOULOUSE	05 61 12 33 34
31, rue des Lols - 31000	
TOULOUSE	05 61 61 54 00
C.Cial Grammont Auchan - 31200	
TOURS	02 47 61 73 80
46, rue du Grand Marché - 37000	
<b>TOURVILLE</b>	
Rouen Sud 12 C.Cial Carrefour - 2, av. Gustave Picard - 76410	
Tél : 02 35 81 16 16	
VILLEFRANCHE	04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400	
VOYRON	04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500	

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !**

**REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.**

**ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS**



# Au pays des jeux vidéo

## L'ARCADE DE TOUS LES FANTASMES

Les salles d'arcade japonaises sont bien différentes de leurs homologues françaises. D'abord, elles sont gigantesques. Ensuite, elles sont moins chères. Ce sont des lieux sains, uniquement consacrés au plaisir du jeu. En Europe, celles qui s'approchent le plus de ce concept sont les fameuses salles "La Tête dans les nuages". Certaines salles sont de véritables complexes, réunissant même des jeux de casino et d'autres pour les enfants. On peut se distraire avec des tas de jeux complètement loufoques, comme des simulations de pêche, de train, de tiercé... La seule nuisance est le bruit ambiant, insupportable pour des oreilles non entraînées. L'espace le plus démesuré est certainement "Joypolis" de Sega. Malheureusement, le secteur de l'arcade est actuellement en crise. Les petites salles ne peuvent plus lutter contre les énormes complexes et ferment les uns après les autres.



Certains complexes proposent des attractions de type fête foraine.



Avec Densha De Go 2, vous vous retrouvez aux commandes d'un train, pas moins.



Pas besoin d'attendre des mois pour jouer aux dernières nouveautés.

Visiter le Japon, et plus particulièrement Tokyo, est un doux rêve que caresse un bon nombre de fans de jeux vidéo. Alors, rien que pour vos yeux, voici quelques informations sur ce lieu magique qu'il faut assurément visiter une fois dans sa vie.

De notre envoyée spéciale, Gi...

**L**e Japon véhicule beaucoup de mystère et de charme. La culture japonaise est devenue presque quotidienne pour nombre d'entre nous. Avec la crise financière que traverse le Japon, les menaces de récession qui s'ensuivent, le yen baissé. C'est donc le bon moment pour se rendre à Tokyo.

### Premières impressions

La première chose qui frappe un Français moyen est la foule. Une telle densité est inhabituelle, surtout dans un milieu où la technologie règne en maître. Toutes les indications sont en japonais, quand vous avez de la chance, les prononciations en alphabet latin sont inscrites en dessous. Heureusement, les stations de métro ont toutes un nom "lisible". Tout est très propre, le sentiment de sécurité est rassurant, même dans le métro minuit. La société japonaise consomme à outrance. Vous serez tout de suite submergé par la vague de haute technologie ambiante. Téléphones portables miniatures, ordinateurs bon marché... Tout est fait pour inciter à la consommation. Attention, si vous

n'y êtes pas préparé, vous risquez un choc. Pour s'équiper, Tokyo est un paradis, encore faut-il pouvoir tout ramener en France...

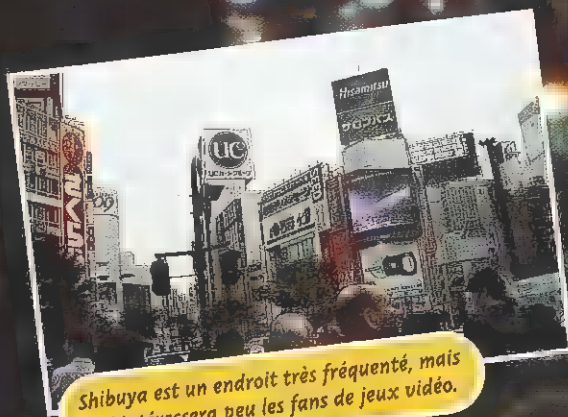
### Le Japon vit à l'heure des jeux vidéo

À Tokyo, les jeux vidéo sont depuis longtemps des produits de consommation courante. On a l'impression que tous les Japonais jouent, les hommes, les femmes, les jeunes et les vieux. Les jeux ne coûtent pas grand-chose, surtout sur le marché d'occasion. Ce qui permet à n'importe qui de s'en procurer souvent et facilement. Le rapport entre les jeux vidéo et le grand public est beaucoup moins complexe qu'en France. Les salaires peuvent jouer un rôle. La Playstation sans aucune honte. Avec une inflation deux fois plus élevée, le chiffre de vente des hits au Japon est phénoménal : le dernier record étant Pocket Monsters, avec plus d'un million de précommandes. Mais le cas Pocket Monsters est typiquement nippon, d'autres titres comme Tekken ou Soul

Gran Turismo... tous les éditeurs japonais sont le faire la queue... de la sortie console convoie

A découvrir dans sa vie

Une chose est sûre, pour beaucoup de Français, un eldorado pèlerinage. Tokyo, absolument, car vous décrire, vous montrer ne vaudrait pas l'expérience sur place. Pour croire. Moments de terre, de consommation, sensorielle, exotisme exacerbé, co-exorbitant et de hors de prix, Tokyo reste la Mecque des jeux vidéo et mangas. Les légendes, alors préparez-vous



Shibuya est un endroit très fréquenté, mais qui intéressera peu les fans de jeux vidéo.



# K v déo et des sushis

Tokyo,  
bre de  
os yeux,  
gique  
s sa vie.  
éciale, Gi

vous risquez  
er, Tokyo est  
ut-il pouvoir  
ce...

l'heure

sont depuis  
its de  
nte. On a  
les Japonais  
les femmes,  
Le vieux ne  
ose, surtout  
asion. Ce qui  
i de s'en  
cilement. Le  
vidéo et le  
coup moins  
ce. Les salary-  
a Playstation  
avec une  
plus  
nce (pour une  
us petite), le  
its au Japon  
ernier record  
s, avec plus  
nmandes.  
t Monsters  
on d'autres  
3 ou 4 an

Grand tourisme feraient baver d'envie tous les éditeurs occidentaux. Les Japonais sont les seuls au monde à faire la queue devant les magasins la veille de la sortie d'un jeu ou d'une console convoités.

## A découvrir une fois dans sa vie

Une chose est sûre, le Japon représente, pour beaucoup de joueurs français, un eldorado, une sorte de pèlerinage. Tokyo est à visiter absolument, car tout ce qu'on peut raconter ne vaudra jamais une expérience sur place. Il faut y aller pour le croire. Malgré les tremblements de terre, la frénésie de la consommation, la langue super-sonique, la xénophobie exacerbée, le coût de la vie exorbitant et des hôtels de prix, Tokyo est la Mecque des fans de jeux vidéo et de mangas. Les légendes sont alors préparez vos économies.

Tokyo la nuit est vraiment très jolie, et, surtout, on s'y sent en sécurité.

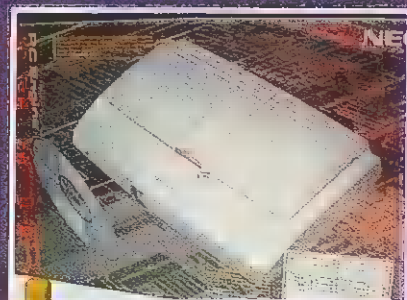


## LE MARCHÉ DE L'OCCAZ

L'achat de jeux d'occasion constitue un moyen très efficace pour ne pas trop dépenser. Certains jeux peuvent atteindre des prix dérisoires, moins de 50 francs (1 000 yens). Alors que l'achat d'un jeu neuf revient à environ 250 francs (5 000 yens). Le but d'un "otaku" est donc de finir son dernier achat le plus vite possible, pour le revendre de suite afin d'éviter une trop forte décote. Avec de tels paramètres, on ne s'étonne pas de la tonne de jeux remis en circulation rapidement. Malgré la politique anti-occaz de Sony, les magasins continuent à pratiquer la revente, avec la complicité et les faveurs des consommateurs. De même, les vieilles consoles et leurs jeux se vendent encore, et souvent pour une bouchée de pain et pour le plus grand bonheur des nostalgiques.



Le choix est énorme, et les magasins nombreux. Alors, aucun souci pour trouver le jeu recherché.



Une NEC Duo d'occaz, pour moins de 500 francs, qui en vaut.



Les étagères de certains magasins abritent des trésors.



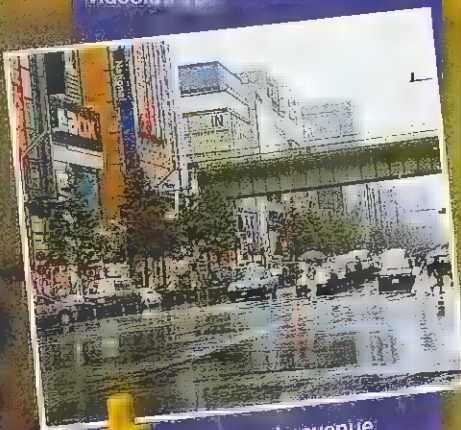
Même les LD se vendent d'occaz.



## POUR LES QUARTIERS À VISITER... suivez le guide

## AKIHABARA

Pour les fans de jeux vidéo, le quartier à visiter absolument à Tokyo est indiscutablement Akihabara. On y trouve de tout. Nec, SFC, PCFX, vieilles bornes d'arcade. C'est le paradis. Les grands magasins côtoient les petites boutiques dans un bordel organisé pour le plus grand bonheur des joueurs. On trouve aussi beaucoup de mangas, très proches de la culture vidéoludique.



Cette grande avenue abrite les boutiques les plus intéressantes.



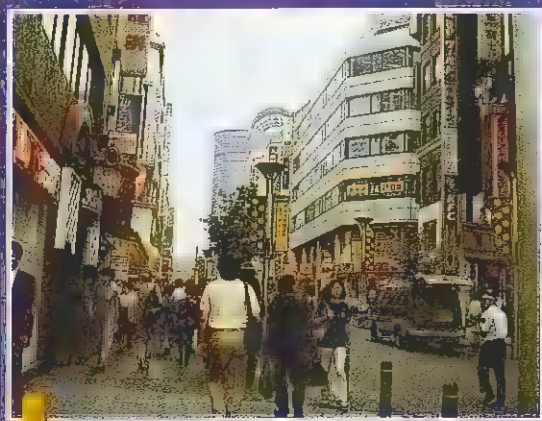
Devant nombre de boutiques, on peut jouer aux dernières nouveautés sur des bornes installées à l'extérieur.



Les petites boutiques, comme celle-ci, côtoient les grands magasins.

## IKEBUKURO

Un autre endroit sympa pour flâner, Ikebukuro. C'est un quartier commerçant, où on trouve quelques boutiques de mangas bien fournies. Il y a aussi des grandes salles d'arcade qui surplombent le quartier, de quoi ravir les fans.



Une très jolie rue piétonne, idéale pour le shopping.



Un des grandes salles d'arcade d'Ikebukuro : le Gigo de Sega.



Les jeux américains commencent à pénétrer le marché japonais, mais leur succès est plutôt mitigé.

## SHINJUKU

Shinjuku est un quartier commerçant très dense et très fréquenté. On y trouve quelques boutiques de jeux vidéo et de mangas. On peut aussi apercevoir la galerie My City, rendue célèbre par City Hunter. Et, surtout, n'hésitez pas à passer à "Joypolis", la salle d'arcade la plus spectaculaire de Sega. On peut, entre autres, y jouer à Sega Rally dans une vraie Toyota Celica sur véris, et à Lost World sur des sièges pivotants.



Tiens... tiens... ça ne vous rappellerait pas les promenades d'un certain City Hunter ?



Sega Rally dans la Toyota Celica, ça vous dit ?

L'ART  
MAIS

Une borne de jeu vidéo au Japon. Il suffit de regarder ceux des salons. Les cartes de crédit sont acceptées, mais coûtent très cher. Les raisons sont nombreuses, comme l'originalité d'un jeu de paramètres, mais aussi en ligne.



Des ca...



On trouve les bornes...



Des sailors de...



## L'ARCADE À LA MAISON

Une borne d'arcade dans le salon, c'est possible au Japon. Il suffit de s'acheter les boîtiers, identiques à ceux des salles d'arcade, avec ou sans le meuble. Les cartes contenant les jeux sont disponibles auprès de marchands spécialisés. Neuves, elles coûtent très cher, mais en occas leurs prix sont raisonnables. On peut même trouver des perles, comme l'original Ghost'n Goblin (très cher !). Le prix d'un jeu dépend de son âge et de sa rareté. D'autres paramètres comme le succès commercial entrent aussi en ligne de compte.



Des cartes d'arcade bon marché.



On trouve sans problème des accessoires pour les bornes.

## ANIMÉ ET MANGAS

La patrie des mangas, c'est le Japon. Leur lecture est universelle à Tokyo. On en trouve partout. Leurs prix sont dérisoires, et on peut trouver un tas de goodies les concernant. Les animés sont aussi très prisés. Les LD valent une bouchée de pain, et, en occas, on peut trouver de véritables perles rares. Certaines boutiques laissent les mangas en libre service. On peut donc les lire à l'œil, sans passer par la caisse. En ce moment, on voit "Evangellon" dans toutes les boutiques, style bourrage de crâne.



Dans certaines boutiques, on peut encore lire les mangas à l'œil.



Les boutiques s'étalent même dans la rue, sans surveillance.



Le royaume des goodies !



Si vous avez du temps, farfouillez dans les cellulés pas chers.



Des sailors devant une borne...



Le Japon est aussi le temple de la hi-fi et de la vidéo bon marché.



On peut même acheter ses jeux chez l'épicier.



# Games are good for

*Ils sont barges, les Anglais ! La première personne que j'ai remarquée en arrivant devant l'Olympia où se déroulait l'ECTS était un allumé muni d'une pancarte d'homme-sandwich sur laquelle il était écrit que la fin du monde est prévue pour le 13 novembre. Cela n'avait pas l'air d'inquiéter ce brave homme qui soufflait gaiement dans un harmonica.* **AHL**

**T**u le crois, ça ? Un peu plus loin, un autre illuminé juché sur une caisse prêchait contre les jeux vidéo. Il brandissait un livre (sacré ?) en criant qu'il était écrit qu'il ne faut pas laisser rentrer des fantômes chez soi — que les personnages des jeux étant virtuels, c'était des fantômes. Toute cette pagaille a fait germer un doute dans mon esprit : il y a bien des fantômes

dans Pacman et Super Mario 64 et si la fin du monde est le 13 novembre, je vais rater la sortie japonaise de la Dreamcast d'une semaine ! Tout tourné, je suis allé au pub le plus proche siffler une petite Guinness avant d'aller voir les derniers jeux vidéo avant la fin du monde.

## Plein de monde et deux absents...

Les exposants étaient encore plus nombreux que les années précédentes, ce qui est un signe de bonne santé pour le marché. Sony occupait le plus grand stand, à la décoration lumineuse et très design, la grande classe !

Nintendo, venu en force, occupait un espace honorable. Howard Lincoln, PDG de Nintendo of America, avait fait déplacement pour la première fois, ce qui marque un regain d'intérêt pour le marché européen. Miyamoto devait être de la fête, mais il a dû annuler sa visite pour cause d'ajus-

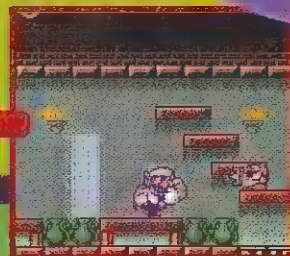


tements de dernière minute sur Zelda. Perfectionnisme ou comique de répétition ! Sega occupait une suite au Hilton, à proximité du salon, dans laquelle on pouvait découvrir Sonic sur Dreamcast. Le salon était comble, deux éditeurs se sont fait remarquer par leur absence. Electronic Arts, qui vient d'acheter Westwood, le plus important studio de développement de Virgin.



Voilà ce que donne un Wario en noir et blanc...

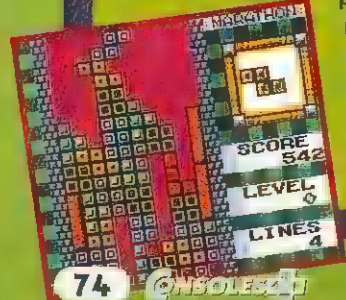
... et voici ce qu'il donne en couleurs !



## GAME BOY COULEUR : ON Y A JOUÉ !

Ça y est, le rêve d'aHL est en train de devenir réalité : Nintendo, ainsi que d'autres éditeurs tels qu'Infogrames (avec un Bugs Bunny colorisé assez chouette), présentait sur leurs stands des versions jouables de jeux Game Boy couleur.

La portable reprend le design de la Game Boy Pocket, n'est pas rétro-éclairée (comme la Game Boy Pocket Light) mais offre enfin Zelda ou Mario en couleurs. Sa sortie est fixée le 27 novembre 98 en France pour un prix conseillé de 499 francs. A priori, six jeux devraient être disponibles à sa sortie, et Nintendo annonce une autonomie de vingt heures avec les deux piles.



PLUS  
LA

Le Ram  
est certa  
qui aura  
lui sur le  
raisonne  
ajouter  
afin d'off  
meilleure  
soit la m  
Dreamca  
de cet ac  
le Disc D  
le Ram d  
penser q  
est fort c  
Selon Ni  
devrait  
d'année  
en Franc  
un prix  
avoisina

qui l'on  
mes hits  
ou Comm  
n'avait pa  
stand. Sin  
d'économ  
dépense  
dollars ?  
vu la bonn  
de l'éditeu  
Virgin aus  
sur l'ECTS  
surprenan  
de Westw  
Virgin est  
de sa stru  
intéresse  
éditeur dé  
sur le Vieu  
Interplay  
déjà sur le  
pourrait é  
rapidemen  
formidable  
qui se jou  
depuis qu  
plus en pl  
que je t'ac  
rachètes.



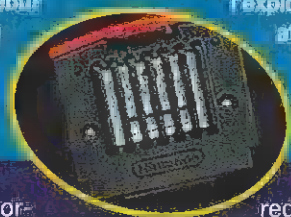
## ECTS 98

## od for you

## PLUS DE RAM POUR LA NINTENDO 64 !

Le Ram Pack de la Nintendo 64 est certainement l'accessoire qui aura le plus fait parler de lui sur le salon, et ce pour deux raisons. Primo, il permet de rajouter 4 Mo de Ram à la N64 afin d'offrir des graphismes de meilleure résolution (640 x 480, soit la même résolution que la Dreamcast). Secundo, la sortie de cet add-on, alors même que le Disc Drive 64 devait booster le Ram de la N64, laisse à penser que la sortie du DD64 est fort compromise. Selon Nintendo, le Ram Pack devrait sortir en début d'année prochaine en France pour un prix avoisinant les

100 francs. Cet accessoire vient en fait se glisser dans la trappe situé au-dessus de la N64 (où il est indiqué "Memory Expansion") et les premiers jeux à en profiter seront Turok 2, NFL Blitz ou Rogue Squadron. Si l'on peut considérer que la majorité des titres actuellement en développement sur N64 tireront partie de cette Ram en rabe (on sursure même le nom de Zelda...), seuls les jeux qui ont été développés spécifiquement avec cet add-on pourront l'exploiter. Ne vous attendez donc pas à jouer à Super Mario 64 en 640 x 480, par exemple...



à qui l'on doit d'énormes hits comme Alerte Rouge ou Command & Conquer), n'avait pas daigné installer un stand. Simple souci d'économie, après une dépense de 122,5 millions de dollars ? On peut en douter vu la bonne santé financière de l'éditeur. Virgin aussi avait fait l'impasse sur l'ECTS. Mais c'est moins surprenant. Après la cession de Westwood, ce qui reste de Virgin est en vente. La qualité de sa structure européenne intéresse déjà de nombreux éditeurs désireux de s'implanter sur le Vieux Continent. Interplay et Midway seraient déjà sur les rangs, et l'affaire pourrait être conclue rapidement. Il faut dire que la formidable partie de Monopoly qui se joue entre les éditeurs depuis quelques années est de plus en plus violente. Vas-y quand t'achète, que tu me rachètes, in in on se

regroupe ! Certaines sociétés, parfois d'envergure importante, sont même présentées comme étant la fois en vente et candidat au rachat d'autres confrères ! Pas facile de s'y retrouver, mais qu'importe... le moment qu'ils font encore des jeux !

Dossier réalisé par  
AHL, Niico et Spy

Que croyez-vous que cache le patron de Sega France, Philippe Deleplace. Le logo de Sega sur la console, par di !



Pour la première fois sur le salon de l'ECTS, les hôtes étaient habillées. AHL : Spy noyaient leur chagrin dans la Guinness (z'ont pas de Kro, les Rosbeefs...) et Niico pleurait à chaudes larmes.

Ne nous demandez pas pourquoi nous n'avons d'yeux que pour cette partie de stand lors du lancement de la chaîne Game One...



## DREAMCAST: LES PRESENTATIONS SONT FAITES

C'est à l'hôtel Hilton, à deux pas du salon, que Sega avait organisé la présentation de la console Dreamcast à la presse et aux développeurs. Après une courte séquence vidéo de Sonic Adventure (à noter que la presse américaine a eu droit à une cassette présentant Sega Rally 2 et Daytona USA 2...), nous avons appris de la

bouche du président de Sega France, Philippe Deleplace, que pour la sortie japonaise, la console disposerait de 7 jeux (Sonic Adventure, Godzilla, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3...) et de 15 jeux d'ici à Noël. La bête serait vendue environ 2 000 francs (40 000 yens) avec le modem. Pour ce qui est de la sortie française, elle est toujours prévue pour septembre 99 et une douzaine de jeux devraient être disponibles lors de son lancement, et une trentaine d'ici Noël 99. Quant au prix, il reste mystérieux...

A noter que le modem (à la différence des versions nippones) sera vendu séparément.

Enfin, les possesseurs de Saturn seront heureux d'apprendre que "quelque chose sera fait pour eux"... Ça ne s'invente pas.





# Perfect Dark

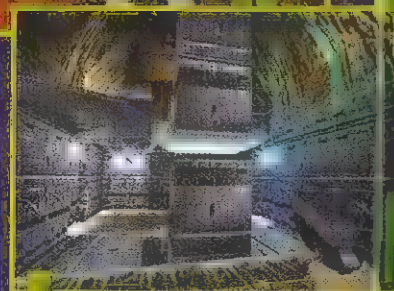
Considéré, à très juste titre, comme l'éditeur le plus important de Nintendo, le développeur anglais Rare n'a vraiment pas déçu en présentant la vidéo de son *Perfect Dark* : un *Doom*-like à la croisée de "X-Files", la série, et de *GoldenEye*, le jeu. Bref, une petite bombe.

**S** le jeu utilise le moteur (amélioré) de *GoldenEye*, les graphismes et la vitesse du jeu n'ont plus grand-chose à voir : les effets de lumière sont tout bonnement ahurissants, les textures sont bien plus détaillées, les réflexions sur le sol et l'eau sont légion, et il y a de fortes chances pour que le jeu soit compatible avec le Ram-Pack de manière à faire passer en haute-résolution. Pour la première fois dans un jeu N64, vous allez incarner une demoiselle : Joanna Dark. Celle-ci travaille pour le compte d'une organisation gouvernementale secrète, l'Institut Carrington, et devra enquêter sur les agissements d'une corporation étrange, DataDyne. Son périple l'entraînera à travers au moins douze niveaux : dont plusieurs dans les locaux de DataDyne qui abritent des extra-terrestres, deux niveaux sous-marins, un autre dans un aéroport ou dans l'Institut Carrington... A chaque fois, vous serez aux prises avec

des ennemis à l'intelligence artificielle bien plus développée que ceux découverts dans *GoldenEye*. Pas question de shooter un garde sans qu'il n'essaie de se cacher ou de s'enfuir si l'affaire tourne mal. Le jeu devrait proposer un mode à joueurs en Death-match et surtout un mode 2 joueurs en coopération, qui implique qu'il sera possible de faire tout le jeu à deux !



Textures et effets de lumière ont été superbement travaillés et il reste encore quelques mois à Rare pour peaufiner ça...



Comme cette photo ne montre pas, Joanna pourra, à la manière d'un héros de John Woo, shooter deux ennemis différents avec deux flingues.

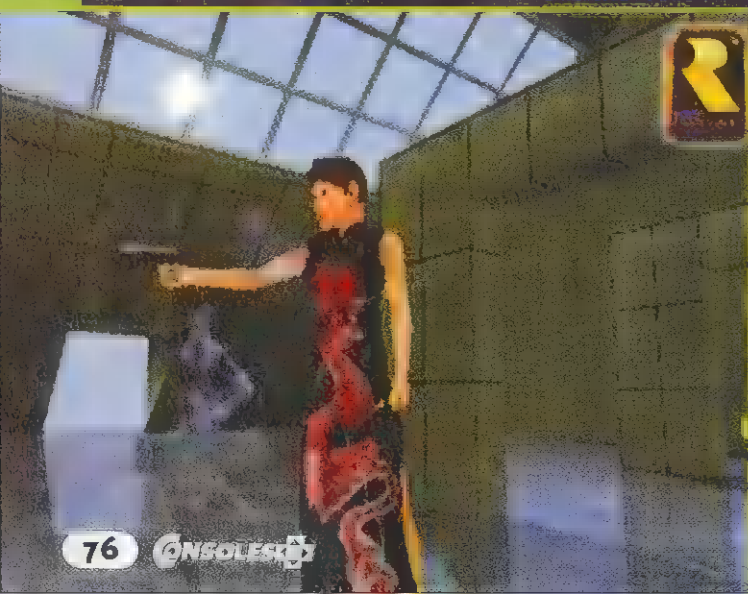


À la manière de *GoldenEye*, vous devriez avoir de nombreuses missions à remplir à travers les niveaux.



Son nom est Dark. Joanna Dark. Son nom de code : Dark. Perfect Dark. Et elle n'a pas qu'un petit flingue en poche.

Les cinématiques réalisées avec les graphismes du jeu, quand vous entendrez l'ambiance sonore (compatible Dolby Surround) vous resterez scotché.



NINTENDO 64

● Courant 99

● 1-4 joueurs

# S

Crystal pour of  
présent  
suite de  
toujours  
considé

# V

millénaire  
sous son  
que vous a  
commanda  
légions  
Kain pour a  
population  
En début  
comprendre  
commettre  
se rebeller  
Kain en der  
auprès des  
A son retou  
emprisonné  
sans fin où  
abomination  
démon lui p  
en échange  
fraîches. N  
de vengeance  
tera la mac  
lancera dan  
norme dont  
la différen  
opus, ce so  
déplacemen  
qui sont pro  
personnage  
mais vous a  
emprise sur  
compétence  
évoluer au f  
apprendre la  
grimper à ce  
final il pour



PLAYSTATION

● Début 99

● 1 joueur

# Soul Reaver

Crystal Dynamics, qui a profité de l'ECTS pour officialiser son rachat par Eidos, présentait à qui voulait la voir l'étonnante suite de Legacy of Kain. Les vampires sont toujours de la partie mais le jeu a considérablement évolué. Présentation.

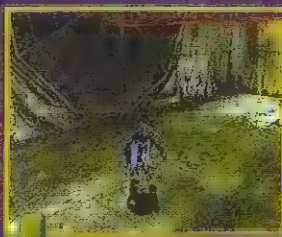
**V**oilà maintenant un millénaire que Kain a pris le pouvoir. Un millénaire que l'humanité vit sous son joug. Le personnage que vous allez incarner est le commandant d'une des six légions de vampires créées par Kain pour asservir la population. Son nom est Raziel.

À début de jeu, vous comprendrez que celui-ci va commettre l'indicible erreur de se rebeller contre le pouvoir de Kain en demandant audience auprès des démons supérieurs. À son retour, il se sera emprisonné dans un vortex sans fin où il subira les pires abominations. Mais un nouveau démon lui proposera la liberté en échange d'âmes bien fraîches. N'écoutez que sa soif de vengeance, Raziel acceptera le macabre pacte et se lancera dans une aventure hors norme dont Crystal a gardé le secret. À la différence du premier opus, ce sont maintenant des déplacements à la Tomb Raider qui sont proposés. Le personnage est vu de dos, mais vous aurez une légère emprise sur la caméra. Les compétences de Raziel vont évoluer au fil des niveaux : il va apprendre la magie, comment grimper à certains murs et au final il pourra réaliser plus d'une

douzaine d'actions différentes (courir, sauter, grimper, utiliser des objets ou des armes, nager...). Le système de combat est assez intuitif, car, plutôt que de galérer pour savoir si vous êtes bien face à l'ennemi, vous pourrez le locker avec un des boutons de flanc pour le tracter, puis lui pomper son âme. Les armes sont nombreuses, les loadings quasi inexistantes, et l'ambiance glauquissime. Un titre (très) prometteur.

## LE PLAN SPECTRAL

Le vampire est immortel. Partant de ce constat, Crystal a eu l'excellente idée de ne jamais faire mourir Raziel. Au moment où vous n'avez plus de vie, vous basculez dans le plan spectral de manière à récolter des âmes et regonfler ainsi votre vie pour revenir dans le plan dit matériel. Mais ce plan spectral a une autre utilisation. Il ne sera pas rare que certains passages dans le plan matériel soient bloqués mais qu'ils soient ouverts dans le plan spectral. Il vous faudra donc basculer dans cet autre plan pour évoluer à travers les niveaux.



Le passage est bloqué.



Un tour dans le plan spectral et vous pourrez passer.



Admirez les lumières du plan spectral et son aspect torturé.



Le jeu compte onze boss différents, vingt types d'ennemis (dont dix classes de vampires). Comme d'habitude, c'est bien gore.



Le moteur du jeu est l'un des plus étonnants qu'il nous ait été donné de voir.

Suite à son entrevue avec les démons extérieurs, Raziel a dégotté des ailes.



# Saboteur

**D**ans la lignée des titres style Tomb Raider ou Soul Blade, Saboteur est un jeu d'action avec une grande variété de combats et de nombreuses intrigues à résoudre.



Tout comme le jeu Nightmare Creatures, les coups spéciaux s'accompagnent d'un effet visuel.

Pour les plus anciens d'entre-vous, rappelez-vous qu'il s'agit d'une adaptation du jeu du même nom sorti en 1984 sur ordinateur 8 bits ! Le personnage principal est un ninja. Il lui pose donc d'un éventail de coups très étendu de nombreux objets pour éliminer ses adversaires. Mais ce n'est pas tout, il lui est aussi possible de solliciter l'aide d'un comparse pour se

**PLAYSTATION**

● Mi-99

● 1 joueur



**ECTS 98**

→ Votre compagne du jour, un chien. La brave bête est contrôlée par console.



→ On retrouve les mêmes ingrédients que dans la version 8 bits (1984) : un chien, des couloirs sans fin et des ennemis en pagaille.

# Omikron, The Nomad Soul

**D**éjà si vous en parliez déjà il y a quelques mois, Omikron est désormais sur le point d'être terminé. Ce jeu d'aventure/arcade entièrement réalisé en 3D temps réel plonge le joueur dans un univers parallèle, Omikron (rien à voir avec une marque de fours à micro-ondes). Sale ambiance dans le patelin, car Astaroth (burp !), le prince de démons, collectionne les âmes. Vous devez donc prendre possession du corps

d'un habitant d'Omikron et empêcher le prince de parvenir à ses fins. La Motion Capture a apporté beaucoup de naturel aux mouvements des personnages, et la totale liberté de déplacements à travers la ville permet d'envisager des heures d'exploration. De nombreux effets spéciaux, tels que le brouillard ou la transparence, ajouteront à l'ambiance du jeu, très inspirée des polars des années 50.



→ Ambiance très chaude garantie.

→ Histoire : se faire un peu mal : une photo de la version PC 3Dfx... en jette, n'est-ce pas ?

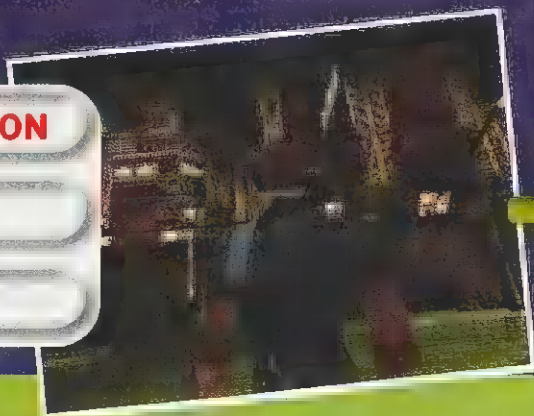
→ L'action est vue à troisième personne comme dans Tomb Raider.



**PLAYSTATION**

● Fin 98

● 1 joueur

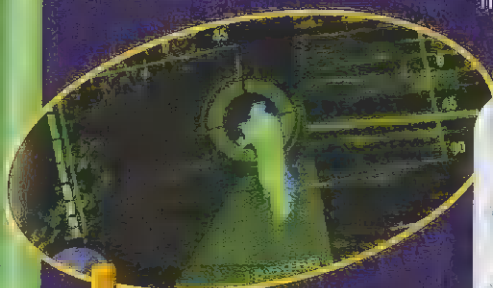




# Syphon Filter

**S** 89 Studios, le nouveau nom des studios de développement de Sony America, vous propose de sauver Washington d'un terrible virus le Syphon Filter. Le jeu est très proche de Tomb Raider, dans le sens où il utilise le même mode de visualisation, mais il est bien plus orienté action-espionnage. C'est dans la peau d'un agent d'élite des

services secret que vous apprendrez à maîtriser une foultitude d'armes (silencieux, fusil à lunette, grenade...). Vous devrez être capable des pires acrobaties (course accroupi, roulade sur le côté...) pour éviter les sbires de l'organisation terroriste. Une quinzaine de niveaux à parcourir, répartis dans sept mondes différents (le métro, le parc, le musée, la base militaire, l'église...) et quatre boss sont au programme.



Le mode Sniper, inspiré de GoldenEye, est très agréable...

## PLAYSTATION

● Fin 98

● 1 joueur



Même si le jeu est très orienté action, faudra fréquemment vous triturer les méninges.



Le Lock est automatique. Pratique pour ne pas trop s'emmêler les pinceaux, euh, pardon, les flingues.

# Shadowman

**A** clclaim fait feu de tous les comics possibles et imaginables. Cette nouvelle adaptation, au propos étonnamment morbide, devrait faire parler d'elle. Les développeurs ont pas plus de deux ans rien que pour mettre au point le scénario. C'est un petit bijou du genre : un démon qui sévit dans une dimension parallèle a récolté les âmes de tous les tueurs en série ayant vécu sur Terre et entend maintenant les renvoyer

dans notre monde. Pour ce faire, il a besoin d'un nombre supplémentaire d'âmes perverses. Shadowman, l'alter ego dimensionnel de Mike Roy, est décidé à ne pas laisser faire. Le jeu, que nous n'avons vu tourner que sur PC, promet une ambiance particulièrement macabre. Votre personnage pourra user de nombreuses vies, mais surtout acquerra au long des niveaux des tatouages vaudous et des bracelets qui lui conféreront de nouveaux pouvoirs.



Content du carnage, Mr Shadow ?

## N64/PSX

● 1999

● 1 joueur



Les images présentées ici sont tirées d'une version PC avec carte accélératrice 3D. Reste qu'avec Ram Pack de la N64, on pourrait bien arriver à de tels graphismes.



La version N64 sortira avant celle sur PlayStation (qui, soit dit en passant, n'est pas certaine de voir le jour...)

Hors de question de traverser ces couloirs étranges. Vous devez sauter de pierre en pierre.





# Turok 2

NINTENDO 64

● Novembre

● 1-4 joueurs

*Turok, le chasseur de dinosaures, est de retour et Iguana n'a pas chômé. Le jeu est d'une beauté à couper le souffle (principalement grâce au Ram Pack, cf news ECTS) d'une violence inouïe et, fin du fin, le blast est d'une qualité remarquable.*

**M**ême si le jeu n'est plus aussi primaire qu'auparavant, ne vous attendez pas à trouver avec Turok 2 un GoldenEye en puissance. Iguana est resté sur des bases très action, bien que votre mission consiste à sauver des enfants (ne cherchez pas, vous ne pourrez pas shooter...) à vous triturer les méninges pour sortir des (très) longs niveaux. L'effort principal d'Iguana a porté sur l'armement et les ennemis. Et croyez-nous, vous pourrez assouvir sauvagement vos pulsions les plus destructrices. Votre arsenal comptera pas moins de 25 armes. Soit une pour chaque type d'ennemi. Vous êtes plutôt pervers ? Sortez donc l'arme qui pompera le

veau...  
nn... tuant les plus faibles et en bouillant l'intelligence artificielle des plus balèzes. La boucherie vous attire ? Empoignez votre boomerang-rasoir pour découper votre ennemi en morceaux. Vous êtes plutôt tendance sniper ? Le nouveau système de visée de vos arcs devrait vous combler. Les six mondes divisés en 45 niveaux regorgent de bestioles insectoïdes particulièrement répugnantes. Alors soyez sans pitié, car elles ne vous feront pas de cadeau.



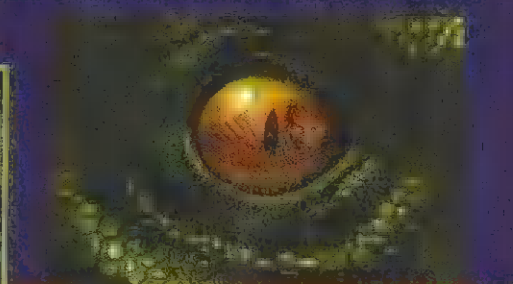
Le souci porté aux graphismes, aux sources lumineuses et aux ennemis devrait convertir bien des détracteurs N64.



En mode Multijoueur, vous pourrez jouer à "chacun pour sa peau" ou à la "chasse à l'homme".



Vos armes sont différentes selon que vous êtes dans l'eau ou à l'air libre. Gaffe aux munitions.



En mode Sniper, vous pourrez localiser votre tir.

Les effets avec lance-flammes sont plus beaux que nous ayons vus à ce jour.



Je

C'est à u  
Rangers  
Rare. Jet  
gros flin  
carnages.

**P**eu on de par les équip N64. Jet For que confirm jeu regorge couper le so quelques ni vidéo creus avec ce qu voir sur 32 b d'un des pe qui constitu Gemini, vou tout va pour Mizar et ses décidé de s



Le chien  
Pratique, surto  
l'ennemi.

Admirez le rendu de ces décharges électriques.



# Jet Force Gemini

*C'est à un shoot dans la droite ligne de Burning Rangers (Saturn) que nous convie cette fois Rare. Jet Force Gemini est un soft bourré de gros flingues, de grosses explosions et de carnages mémorables. Nouvelles photos.*

**P**eu de développeurs ont réussi les tours de force accomplis par les équipes de Rare sur N64. Jet Force Gemini ne fera que confirmer cette opinion : le jeu regorge d'effets spéciaux à couper le souffle, et les quelques niveaux aperçus en vidéo creusent vraiment l'écart avec ce qu'on a coutume de voir sur 32 bits... Dans la peau d'un des personnages du trio qui constitue la Jet Force Gemini, vous allez blaster à tout va pour renvoyer au néant Mizar et ses sbires qui ont décidé de s'accaparer la

galaxie. Selon les situations, vous mettrez à contribution les capacités particulières de chacun des trois personnages (Juno, Vela ou le chien Lupus). Il semblerait qu'à la manière de Twelve Tales un mode 2 joueurs en coopération soit de la partie (Rare annonce également un mode 4 joueurs en Deathmatch). Jet Force Gemini est très orienté shoot them up, mais certaines énigmes et des passages de plates-formes viendront varier les plaisirs.



De nombreuses armes différentes seront proposées.



Chaque personnage a des compétences particulières, mais Rare a gardé le secret sur celles de Vela, la sœur jumelle de Luno.



Les explosions ont été soigneusement travaillées. Normal, ça ne cesse de blaster de partout.



Le chien Lupus peut voler. Pratique, surtout quand il y a autant d'ennemis.

**NINTENDO 64**

● Courant 99

● 1-4 joueurs

Admirez le rendu de ces décharges électriques.



Dans certains passages, vous devrez être d'autant plus agile que les monstres continueront d'attaquer.

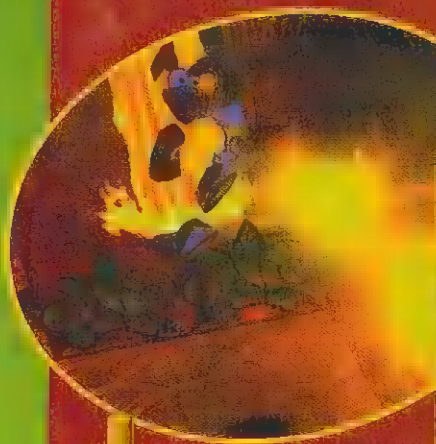


# Rayman 2

**R**ayman, premier jeu de Ubi Soft sur Playstation, sorti il y a trois ans, se voit offrir une suite digne de ce nom : Rayman. La différence du premier épisode, ce titre est

entièrement en 3D temps réel. Le jeu se décline travers 13 mondes, 25 niveaux de plates-formes pures et dures. Votre but : sauver vos amis, retenus prisonniers par une bande de robots pillards. Rayman est capable d'escalader certaines parois, de voler, mais aussi d'utiliser divers objets pour se sortir de

situations délicates. Ainsi, on le verra chevaucher un missile ou encore faire du ski nautique. Notez que Rayman, tout comme Tonic Trouble, sera compatible avec Ram Pack afin de profiter de graphismes haute-résolution. C'est du joli !



Si le personnage reste même, l'univers passe quant à lui à la 3D.



Rayman met le feu aux poudres ! Bien accroché à son tonneau, il file tel un missile !



Une partie de ski nautique sur une mer d'acide, ça vous tente ?

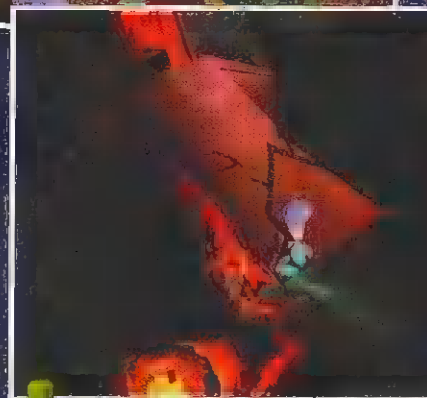
# Tonic Trouble

**D**as un mois sans avoir de nouvelles de Tonic Trouble, Ubi Soft travaille d'arrache-pied pour peaufiner ce qui sera l'une des plus grosses productions de l'année sur Nintendo 64. Une cinquantaine de personnes et des mois de turbin pour nous offrir au final un jeu de plates-formes/aventure tout en 3D temps réel. L'histoire, vous la connaissez sans doute déjà. Ed, un extraterrestre gaffeur, doit sauver la Terre d'une terrible épidémie biologique. Tel

Dominique Voynet, il devra affronter bon nombre de légumes et de fruits ensorcelés. Ed est capable de courir, nager en surface ou sous l'eau, voler dans les airs, s'accrocher au bord des parois, pousser ou tirer des objets ou encore se transformer en Super Ed. Pas moins de 30 personnages vous attendent de pied ferme dans ce monde burlesque ! Cerise sur le gâteau : le jeu sera compatible avec le Ram Pack afin de vous offrir un mode haute-résolution.



Qui sera le prochain à passer à la casserole ?



Grâce au Ram Pack, les graphismes seront en haute-résolution.

Tonic Trouble est à la fois un jeu d'aventure et un jeu de plates-formes. Gare aux faux-pas !



NINTENDO 64

● Fin novembre

● 1 joueur



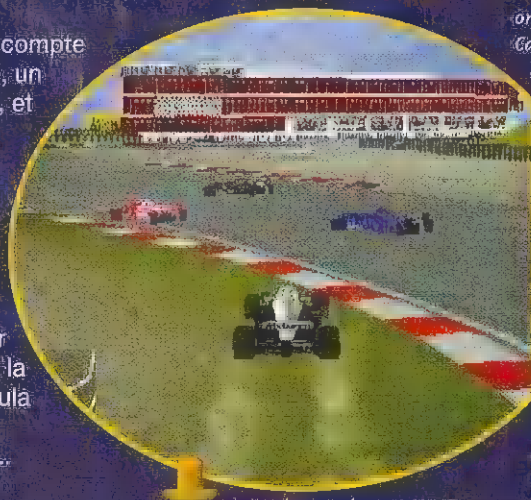
# Formula One 98

**C**omme chaque année, Psygnosis nous gratifie d'une mouture améliorée de son excellent Formula One. Cette fois, ce sont les studios écossais de Visual Sciences qui se sont occupés du bébé. Bien évidemment, le jeu prend en compte moult paramètres techniques (pneus rainurés, ailerons modelés...), on retrouve les équipes, voitures et pilotes de la saison 98. Les graphismes, toujours en

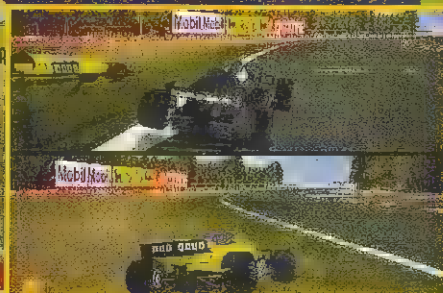
haute-résolution, ont gagné en couleurs : le moteur 3D a été peaufiné. Reste à voir la rapidité finale de la bête. Au rang des nouveautés, on note la possibilité de faire "warm-up" ou de communiquer avec les stands. Formula One 98 compte un mode Arcade, un mode Challenge, et deux Grand Prix (l'un avec les points pour les pilotes et les constructeurs, et l'autre sans les points...). Bref, ça a l'odeur de Formula One, la couleur de Formula One, mais c'est Formula One 98...



Plus de 200 pages de commentaires ont été confiées à Pierre Van Vliet et Catherine Pic. Tei pour qu'ils mettent un peu d'ambiance.



En mode Arcade, une carte du circuit est disponible.



Vous pourrez jouer deux en écran scindé contre dix concurrents, ou contre tous les concurrents en Link quatre, en Link ou sur écran splitte on affronte dix concurrents.

**PLAYSTATION**

● Fin octobre

● 1-4 joueurs

## Phone C@fé

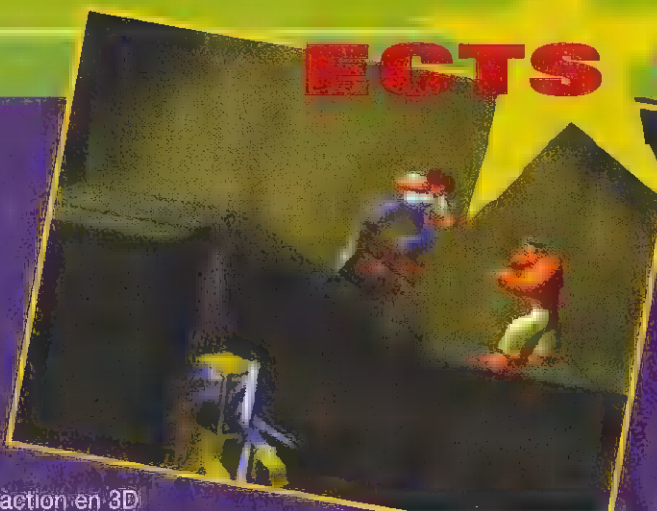
PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88



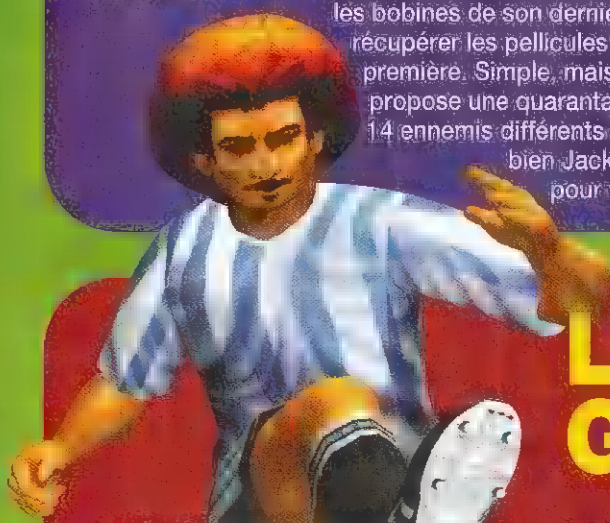
## Jackie Chan's Stuntmaster

**J**ackie Chan, roi de la cascade, champion d'arts martiaux et auteur de nombreux films d'action, déboule sur Playstation. Le scénario est le suivant : le principal rival de Jackie Chan a volé les bobines de son dernier film. Votre but : récupérer les pellicules avant l'avant-première. Simple, mais efficace. Ce jeu d'action en 3D propose une quarantaine de mouvements de combat, 14 ennemis différents, 12 niveaux de folie. Comme le dit bien Jackie Chan lui-même : "Personne ne paie pour voir marcher Jackie." Ça promet...



PLAYSTATION

● Avril 99



PLAYSTATION

● Décembre 98

## Libero Grande

**L**



## Toca Touring Car 2



## Monaco GP Racing Simulation

**U**bi Soft a officiellement annoncé la prochaine sortie de Monaco GP Racing Simulation sur Dreamcast. Cette suite de F1 Racing Simulation, élue meilleure simulation du genre sur PC, sera donc l'une des premières courses de F1 sur Dreamcast, ce n'est la première. Le jeu ne disposant pas d'une licence officielle F.I.A., les noms des écuries et des pilotes sont fictifs. Il n'en reste pas moins que les circuits sont bien les mêmes que dans la réalité et qu'un soin tout particulier a été apporté



DREAMCAST

● Mi-99

aux graphismes. Cerise sur le gâteau : un mode années 50 dans lequel les joueurs peuvent conduire de vieux bolides. Charmant et superbement réalisé.

**L**a suite de Toca Touring Car (testé dans Consoles+ n° 71) est quasiment terminée. Les amateurs de course de voitures dites de tourisme (qui n'ont rien de la voiture de monsieur-tout-le-monde) seront donc ravis. Au programme : de nouvelles courses, des graphismes retravaillés (plus fins), et des effets spéciaux toujours aussi nombreux. Un mode 2 joueurs en simultané est également disponible. A deux, le plaisir est toujours double !

PLAYSTATION

● N.C.



## V 2000



**V** 2000 est la conversion sur Playstation de Virus, un vieux jeu des années 80 vendu à plus de 600 000 exemplaires. À bord de votre vaisseau futuriste, vous devez effacer de la surface de la Terre toute trace des envahisseurs. Les niveaux sont bien entendu tout en 3D temps réel et les décors varient en fonction des niveaux traversés : forêts, plaines, déserts, canyons... Il existe même un niveau entièrement sous l'eau.

**PLAYSTATION**

● Décembre 98

## Revolt

**A**ccelaim aime les sensations fortes ! Après le décoiffant Extrem G2, voici la nouvelle simulation de l'équipe de Probe. A la différence des simulations de course de voitures classiques, Revolt propose une course de voitures télécommandées ! Les circuits traversent les différentes pièces d'une gigantesque maison, mais aussi parfois celles d'un musée d'histoire naturelle. Le jeu est entièrement en 3D temps réel et affiche des graphismes complètement fous ! L'antenne des voitures ondoie de façon très réaliste à chaque accélération, virage ou freinage. Vavavoum... Vivement 1999 !



**NINTENDO 64**

● Été 99

## Rollcage

**P**sygnosis présentait sur son stand un nouveau jeu de course de voitures, Rollcage. D'apparence très proche du célèbre WipEout, Rollcage est une course de bolides futuristes. Mais la différence de ceux de

WipEout, ces engins ont les roues bien sûr terre. Psygnosis a conservé le système des armes qui a fait le succès de WipEout. Ainsi, les courses ont un sacré goût de baston à grande échelle. Le moteur graphique semble en béton déjà nous avons pu apprécier la qualité des animations et des graphismes.



**PLAYSTATION**

● Printemps 99

## Gex 4



**C**rystal Dynamics l'avait bien caché, mais nous sommes parvenus à vous déguster les toutes premières images de Gex 4. Pour l'instant, le jeu n'en est qu'à ses premiers balbutiements. Difficile donc de vous en parler longuement. Sachez simplement que le moteur graphique a été refondu de A à Z, même si le style graphique reste proche des précédents épisodes. Les niveaux sont, bien sûr, tous



**N64/PSX**

● Décembre 98

inédits et basés sur des thèmes précis, comme le montre notre photo. On parle aussi de différents costumes, comme celui d'Hercule ou de Sherlock Holmes. A suivre...

**POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION**

**MODIFICATION de votre**

**PLAYSTATION**

**VOUS MÊME PAR NOTRE TECHNICIEN**

(en 10 min)

**KIT facile à poser.**

Livré avec photo et notice d'emploi.

**59 F**

**138 F**

**SPECIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE CONSOLE LORS DE VOTRE COMMANDE (SCPH-KKKK)**

**COULEUR**

**DOLBY SURROUND**

**PACK MODIF HI-FI**

**KIT + Câble RGB HI-FI**

**(avec sortie pour stéréo light et sortie vidéo pour écran)**

**DREAMCAST**

**BIENTÔT DISPONIBLE**

**CONTACTEZ NOUS !!!**

**129 F**

**part complet**

**2 adresses pour vos modifications.**

**Pour vos commandes :**

**TAÏ YOU VIDEO**

44 Avenue d'Ivry  
Centre Commercial Oslo  
75013 PARIS  
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

**FANTASY**

52 Rue de l'Université  
69007 LYON

**POUR TOUS RENSEIGNEMENTS un seul numéro**

**Tel. 04 72 71 34 44**



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



Le jeu de moto le plus fun fait son retour sur PSX : 30 nouvelles courses sur route ou cross, un éditeur coit. Une durée de vie incomparable.

## FORMULA 1 98



Retrouvez la dernière version du plus célèbre des jeux de formule 1. Avec toutes les nouvelles caractéristiques de la saison 98.



## MOTO RACER 2



Offre limitée

## TOMB RAIDER II



+ 1 CARTE TELEPHONIQUE (offre limitée)

Lara Croft vous offre une carte téléphonique à son effigie pour tout achat du jeu à un prix canon !

# 15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM-TOM

### BRUXELLES

41, rue Marché aux Poulets  
Tél. (en cours)

### CAMBRAI CENTER

1, rue de la Citadelle  
03.27.78.77.42

### CALAIS CENTER

28, rue de la Tannerie  
(voir minitel)

### ABBEVILLE

53, rue Maréchal Foch  
03.22.24.90.80

### LA ROCHE SUR YON

Place de Vendée  
101, bd Aristide Briand  
(voir minitel)

### SAINTES

15, avenue Gambetta  
(voir minitel)

### LORIENT CENTER

9, rue du Blavel  
02.97.21.69.73

### MONTBELIARD

12, Foubourg de Besançon  
(voir minitel)

### ARLES

34, rue du 4 Septembre  
04.90.96.84.81

### VANNES CENTER

4, rue des Vierges  
02.97.42.60.60

### MONTARGIS

7 bis, rue de l'ancien Palais  
02.38.98.00.67

### ST QUENTIN

Place de l'Hôtel de Ville  
(voir minitel)

### BARENTIN CENTER

Galerie Carrefour  
Cial du Mesnil Roux  
02.35.91.98.88

### PARIS 13e CENTER

7, rue Fernand Vidal  
Métro Porte d'Italie  
(voir minitel)

### FIRMINY

32, rue Jean Jaurès  
04.77.56.00.08

### FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.91.98.88
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER	(consulter le minitel)
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner	Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94

DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FIRMINY	Tél : 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE SUR YON	(consulter le minitel)
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTBELIARD	(consulter le minitel)
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NIMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS 13e CENTER	(consulter le minitel)
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES	(consulter le minitel)

Tél : 04.94.50.89.50
Tél : 03.28.66.73.73
Tél : 02.35.29.90.00
Tél : 04.77.56.00.08
Tél : 01.60.72.80.56
Tél : 04.94.53.64.18
Tél : 04.76.47.14.25
Tél : 03.88.73.53.59
Tél : 05.46.41.29.01
(consulter le minitel)
Tél : 01.41.81.03.17
Tél : 02.35.19.36.46
Tél : 04.71.09.37.17
Tél : 03.21.28.45.45
Tél : 01.43.63.05.37
Tél : 03.20.51.44.75
Tél : 02.97.21.69.73
Tél : 04.78.60.33.60
Tél : 03.85.40.91.74
Tél : 04.91.78.96.75
Tél : 01.60.25.11.56
Tél : 01.64.37.41.98
Tél : 03.87.36.33.33
Tél : 05.58.06.39.51
Tél : 02.38.98.00.67
Tél : 05.63.66.57.33
(consulter le minitel)
Tél : 04.75.01.75.82
Tél : 02.98.46.11.46
Tél : 04.70.34.09.95
Tél : 04.68.32.07.60
Tél : 04.66.21.81.33
Tél : 05.49.77.05.13
Tél : 02.38.77.98.30
(consulter le minitel)
Tél : 05.59.72.91.32
Tél : 02.98.64.29.15
Tél : 03.26.77.96.76
Tél : 02.99.31.11.26
Tél : 05.65.68.94.58
Tél : 04.50.58.49.11
(consulter le minitel)

SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN	(consulter le minitel)
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner	Tél : 04.76.65.96.27

### EUROPE

BRUXELLES	Tél : (en cours)
SUISSE	
FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIA 079.212.08.80

### DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
ST DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

SI VOUS AVEZ VOTRE VILLE...  
Notre concept...  
Europe dans...  
modernes, ma...  
Si vous avez un...  
INTER-DEAL Gro...  
selon le stock...  
Off...





Incarnez Spyro, le jeune dragon dans les jeux de plate-forme 3D. Son moteur graphique très élaboré vous en fera une référence du genre sur Playstation.



**VALUE PACK**  
(offre limitée)  
**CONSOLE PLAYSTATION**  
+ 2 MANETTES  
+ 1 CARTE MÉMOIRE

**990F**



**DUAL PACK**  
(offre limitée)  
**CONSOLE PLAYSTATION**  
+ 1 MANETTE  
ANALOGIQUE VIBRANTE **DUAL SHOCK™**

**790F**

# DOCK GAMES A LA CONQUETE DE L'EUROPE OUVERTURE A BRUXELLES



Prochainement ouverture  
**A BARCELONE**

41, rue Marché aux Poulets



Le plus rapide des jeux de course est de N64, avec de nouveaux véhicules futuristes et des armes encore plus destructrices. Accrochez-vous, ça va aller très vite.

**CONSOLE NINTENDO 64**  
(Distributeur Officiel Nintendo France)

**790F**



Votre mission : vous l'acceptez : incarner Ethan Hunt, le héros du film, dans des missions top secrètes. Le jeu d'espionnage à ne pas manquer, dans la lignée de Goldeneye.



Sauter, accomplir des figures spectaculaires, traverser rivières glacées, à vue enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!!



**999F** CONSOLE NINTENDO 64 + ISS 98



**Nintendo**  
**GAME BOY POCKET**

Le Game Boy est de retour, plus petit, plus léger, plus net et surtout... de toutes les couleurs

**349F**



**NEW**



La dernière version toujours aussi réaliste, célèbre des jeux de football américain



**TOP**

La plus réaliste simulation de voiture réalisée sur N 64.

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. Si vous avez un projet ou vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



Selon le stock des magasins, l'état le vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. La carte DOCK-KID vous sera remise. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour les jeux de rôle. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



TEST

## MISSION: IMPOSSIBLE

*Pas moins de trois ans auront été nécessaires pour boucler ce que d'aucuns croyaient être le digne successeur de GoldenEye. Trois ans de dur labeur pour arriver à coller le plus fidèlement possible à l'esprit de "Mission : Impossible", le film. Alors ces trois ans en valaient-ils la peine ?*

**Q**ue les choses soient claires, Mission : Impossible et GoldenEye n'ont en commun que le fait de mettre en scène de célèbres espions. La comparaison s'arrête là. Mission : Impossible est un jeu d'aventure mâtiné d'action, pas un Doom-like où l'on justifie le carnage ambiant par de petites missions. Ici, la mission c'est le jeu, et vous allez apprendre à remplir vos objectifs. Le principe est le suivant : dans le jeu d'Ethan Hunt (le héros du film incarné par Tom Cruise), le joueur va devoir remplir une vingtaine de missions disséminées à travers cinq destinations différentes. Selon votre destination, un nombre

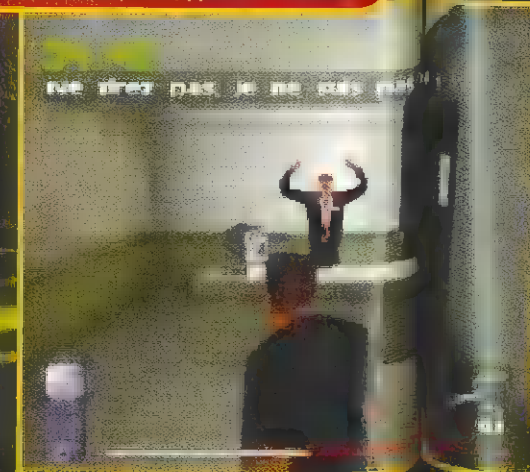
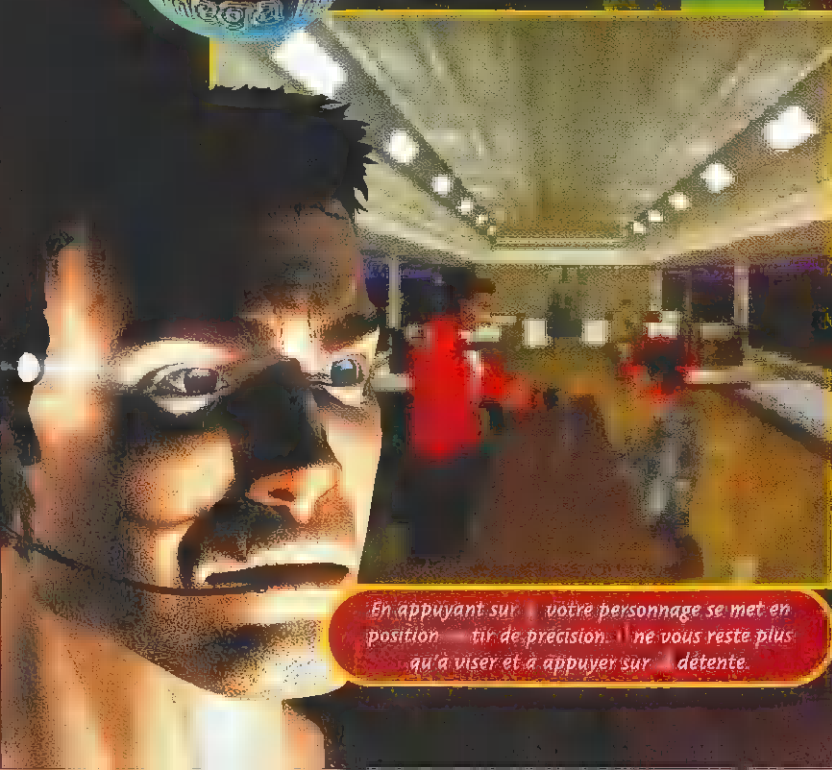
particulier de missions devra être rempli. Dans le QG de la CIA, par exemple, vous aurez droit à quatre missions : l'interrogatoire, les toits, le terminal et l'évasion. Prenons l'interrogatoire. Pour venir à bout de cette partie où votre personnage est incarcéré dans les murs de la CIA, il faudra, comme dans chaque mission, remplir différents objectifs. Tout d'abord récupérer votre matériel (en appuyant sur un bouton sur le mur de la salle d'interrogatoire puis en récupérant le chewing-gum explosif planqué à côté de la tasse pour faire sauter la vitre de protection derrière laquelle est planqué votre matériel). Et ensuite, sortir dans le couloir (vous n'avez qu'à pousser la porte). Puis, prendre les empreintes du garde (shootez-le grâce à votre pistolet à fléchettes et utilisez votre matériel spécifique sur son corps). Enfin, trouver l'ascenseur (il faudra traverser un long couloir bourré de gardes et de caméras de sécurité, puis prendre les empreintes sur un des deux derniers gardes pour ouvrir les sas). Vous devrez ensuite immobiliser un de vos supérieurs et suivre M. Phelps jusqu'à l'ascenseur... Après avoir accompli vos quatre

Les scènes d'intérieur sont agréables et est aussi tout

Les sauts sont agréables et ça devient

"Ne tirez pas, je ne suis pas armé."  
Blastez-le avant qu'il n'appuie sur l'alarme.

En appuyant sur le bouton, votre personnage se met en position de tir de précision. Il ne vous reste plus qu'à viser et à appuyer sur la détente.





# IMPOSSIBLE

Les intros sont parfaitement dans ton ton. Comme d'hab. Si vous jouez comme un bébé, le département d'Etat nierait avoir eu connaissance de vos agissements" tout en français.

Les scènes d'introduction ou conclusion sont agréables à regarder. Le scénario est aussi tortueux que celui du film.

Les sauts sont très approximatifs. devient vite stressant.

## VARIEZ LES PLAISIRS !

Si la majorité des missions vous proposent de faire évoluer Ethan de dos, à la manière d'un Tomb Raider, certaines séquences vous mettront dans de nouvelles postures (moins agréables). Une variété qui donne véritablement l'envie d'avancer d'autant qu'aucun objectif ne ressemble à un autre.

La mèche en bas de l'écran indique votre niveau de vie, l'ustensile à gauche vous indiquera quand actionner un mécanisme ou parler. En haut droite, votre scanner.

Importance de copier les messages. J'espère que tout va bien.



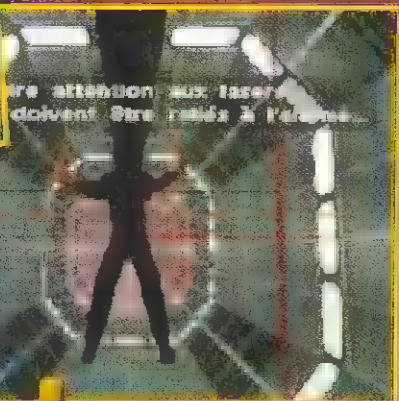
Une mission excellente, dans laquelle vous devrez protéger Hunt de tous les passants qui se montreraient agressifs. Vous devrez faire preuve d'une grande précision pour ne pas toucher les civils.

## AVIS OUI, MAIS...

Si, dans l'ensemble, Mission : Impossible se révèle excellent, il comporte néanmoins certains petits défauts. L'interface pour utiliser les objets est mal fichue, la jouabilité n'est pas toujours au top (la gestion des sauts arrêtés est catastrophique) et les graphismes sont parfois légers (brouillard dans les scènes en extérieur, impression de vide dans certains passages...). Cela dit, je tire mon chapeau à la qualité des missions, à la variété du concept, à l'ambiance et au rythme trépidant de l'action. Mission : Impossible est un très grand jeu, abouti et captivant.



SPY



Si cette situation est plutôt désagréable (il faut passer entre les lasers), ce qui vous attend en bas est encore pire.



## MISSION: IMPOSSIBLE

► objectifs, trois nouveaux suivront, et vous atteindrez enfin les toits. Comme vous le constatez, ces objectifs sont pour le moins variés, et votre matière grise sera bien plus sollicitée que la "force" brute de votre doigté. C'est un des points forts du jeu. Un autre se situe dans le nombre très appréciable d'armes et de gadgets. Chewing-gum explosif, facemaker (un gadget génial qui vous permet de prendre l'apparence de certaines personnes), lentilles infrarouges, pistolet silencieux, on en passe et des meilleurs. Autre point positif, et pas des moindres, chaque mission pourra être parcourue en mode Possible ou en mode Impossible. Dans ce dernier, de nouveaux objectifs apparaissent et il se pourrait bien que d'autres surprises vous attendent, mais ça c'est une autre histoire que nous laissons à Switch soin de vous conter.

### LE GRAND CARNAVAL

A l'instar de Martin Landau, vous pourrez changer de visage et de déguisement dans certaines situations.



Malin comme pas deux, vous avez mis un vomitif dans la boisson. L'ambassadeur. Résultat, il fonce aux toilettes. Vous l'assommez et utilisez votre facemaker pour prendre son apparence.



Cette nouvelle utilisation du facemaker surprendra ces deux gardes et vous pourrez sortir indemne du bureau.



Pour évoluer dans ces couloirs remplis de gaz toxique, vous devrez trouver une combinaison dans une des caisses.

L'interface pour utiliser les objets n'est pas très instinctive. Pour changer d'arme, vous devrez appuyer sur B pour les faire apparaître, puis les faire défiler et A pour les sélectionner. Pour les objets, appuyez sur B (pour les faire apparaître), flèche jaune. Bas pour les sélectionner, puis A pour les actionner. Pas pratique.



### AVIS OUI !

Attention à ne pas confondre ce Mission : Impossible avec GoldenEye, ces deux jeux n'ont rien à voir. En effet, ici, tout est question de subtilité et de discrétion, même s'il faut parfois savoir se montrer agressif et descendre quelques adversaires. Graphiquement, le jeu tient parfaitement la route, même si l'on peut lui reprocher parfois quelques bugs d'affichage. Même remarque pour la jouabilité, qui dans certaines phases de jeu, devient délicate. Quoi qu'il en soit, Mission : Impossible se révèle très bon.

Une mission entièrement dédiée à l'action. Tirez sur les hélicos, les voitures bourrées de mafieux et les gardes qui sortent.

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

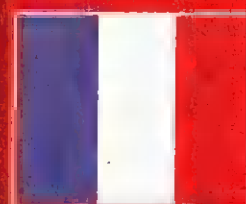
Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet

Supprimez un pistolet



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : OCEAN
- Éditeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : F

- AVENTURE-TACTIQUE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 1
- Continues : OUI
- Sauvegarde : 4 DIFFÉRENTES

### PRESENTATION

Tout en français, l'exposé des missions n'en demeure pas moins labyrinthique.

### GRAPHISMES

On est loin des textures d'un Banjo, mais les décors sont assez variés.

### ANIMATION

Les persos se déplacent avec réalisme, et la gestion de la caméra est convaincante.

### MUSIQUE

Variée et bien adaptée, on ne se lasse pas de la musique de Lalo Schiffrin.

### BRUITAGES

Voix digits et bruitages sont nombreux et réussis. On est sur N64, là ?

### DUREE DE VIE

Un sujet à polémique... une vingtaine de missions et deux modes différents.

### JOUABILITE

Des problèmes avec le saut arrêté et la gestion des objets.

### INTERET

Le mélange action/réflexion est parfaitement dosé. L'aventure se révèle originale et passionnante. Quelques défauts techniques.

91%

### NOS ADRESSES

- PARIS/ST LAZARE  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Comp  
40 rue des Fossés Saint B  
75005 PARIS  
Tel : 01 43 29 59 50
- PARIS/PC/MAC  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tel : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tel : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUO  
137 avenue Victor H  
75116 Paris  
Tel : 01 44 05 00 55
- PARIS/RESEAU SUR P  
365 rue de Valencienn  
75015 Paris  
Tel : 01 53 688 688
- CHERBOURG (77)  
Centre Commercial Chelle  
National 34 77508 Ch  
Tel : 01 64 26 70 10
- CRETEIL (78)  
C. Ciel Art de Vivre Niv  
91183 VILLABE  
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)  
16 rue de la Paroisse  
78000 Versailles  
Tel : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)  
37 avenue de l'Europe  
91140 VELIZY VILLACOUB  
Tel : 08 36 685 686
- CORBEIL (91)  
C. Commercial VILLABE  
91183 VILLABE  
Tel : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)  
25 av. de la Division Leclerc  
92160 Antony  
Tel : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)  
60 av. du Général Leclerc  
92100 BOULOGNE  
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)  
C. Ciel Les Quatres Temp  
Rue des Arcades Est. Niv  
Tel : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)  
C. Ciel Paroiss - Niv. 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)  
63 avenue Jean Lallve - N  
93500 PANTIN  
Tel : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)  
C. Ciel St Denis Basilique  
6 passage des Arcades  
93200 ST DENIS  
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)  
C. Ciel DRANCY AVENUE  
220, rue de Stalingrad - N  
93200 DRANCY  
Tel : 01 43 11 17 36
- CHENNEVIERES (94)  
C. Ciel PIKE VENT - N  
94490 ORMESSON  
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Creteil  
Tel : 01 49 81 93 93
- BOULOGNE-BICHTE (94)  
30 bis av. de Fontainebleau  
94270 Kremlin Bichte  
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (9)  
C. Ciel Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tel : 01 48 76 6000
- CHARENTON LE PONT (93)  
C. Ciel Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNOIS (93)  
C. Ciel Conflant  
95110 SANNOIS  
Tel : 08 36 685 686
- MARSEILLE (13)  
C. Ciel Grand Littoral  
13464 MARSEILLE  
Tel : 08 36 685 686
- TOULOUSE (31)  
14 rue Tempénières  
31000 Toulouse  
Tel : 05 61 216 216
- REIMS (51)  
44, rue de l'Éclair  
51100 REIMS  
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tel : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)  
37, 39 cours Guymer  
60200 COMPIEGNE  
Tel : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)  
44, 48 rue du Général De Gau  
72000 LE MANS  
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)  
C. Ciel GEANT CASINO  
Z.A. du Chiriac  
73200 ALBERTVILLE  
Tel : 08 36 685 686
- LE HAVRE (76)  
C. Ciel ALICIAN GRAND CA  
Mont Gierard  
76620 LE HAVRE  
Tel : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)  
1 rue Lamarck  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 80 06 06
- POISSERS (86)  
12 rue Gaston Hulin  
86000 Poitiers  
Tel : 05 49 50 58 58



## NOS ADRESSES

**PARIS/ST LAZARE**  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU Consoles**  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tél : 01 43 29 59 59

**JUSSIEU/PC/MAC**  
17 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
Tél : 01 46 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**  
56 boulevard St Michel  
75006 PARIS  
Tél : 01 43 25 85 55

**JEU EN RESEAU SUR PC III**  
PARIS/VICTOR HUGO  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD (13)**  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77508 Chelles  
Tél : 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**  
C. Ciel Art de Vivre Niv.1  
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**  
16 rue de la Porcisse  
78000 Versailles  
Tél : 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tél : 08 36 685 686

**CORBEIL (91)**  
C. Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
Tél : 01 60 86 28 28

**ANTONY (92)**  
25 av. de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tél : 01 46 65 65 66

**BOULOGNE (92)**  
60 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**  
C. Ciel Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tél : 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**  
C. Ciel Parinor - Niv. 1  
93606 Aulnay sous Bois  
Tél : 01 48 67 39 59

**PANTIN (93)**  
63 avenue Jean Lolive - N. 3  
93500 PANTIN  
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**  
C. Ciel St Denis Basilique  
6 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**  
C. Ciel DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N.186  
93700 DRANCY  
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**  
C. Ciel PINCE-VENT N. 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**  
5 rue du Général Leclerc  
94000 CRETEIL  
(Entrée rue piétonne (rue Village)  
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7  
94270 Kremlin Bictre (Porte d'Italie)  
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**  
C. Ciel Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél : 01 48 6000

**CERGY PONTOISE (95)**  
C. Ciel de Fontaines  
95000 Cergy  
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**  
C. Ciel Continent  
95110 SANNOIS  
Tél : 08 36 685 686

**MARSEILLE (13)**  
C. Ciel Grand Littoral  
13464 MARSEILLE  
Tél : 08 36 685 686

**TOULOUSE (31)**  
14 rue temporaire  
31000 Toulouse  
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tél : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**  
37, 39 rue Guyard  
60200 COMPIEGNE  
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**  
44, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tél : 02 43 23 4004

**AMBIERVILLE (73)**  
C. Ciel GEANT CASINO  
73200 AMBIERVILLE  
Tél : 08 36 685 686

**LE HAVRE (76)**  
C. Ciel AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76620 LE HAVRE  
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS console (80)**  
19 rue des Jacobins  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 97 88 88

**AMIENS PC (80)**  
1, rue Lamarcq  
80000 AMIENS  
Tél : 03 22 80 06 06

**POISSIERS (86)**  
12 rue Gaston Hulin  
86000 POISSIERS  
Tél : 03 49 50 58 58

# SCOREGAMES

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

**590F**  
OCCASION +60F  
DE BONS D'ACHAT  
CADEAU

**179F**  
MALETTE DUAL  
FORCE COULEUR  
+TURBO

**99F**  
CARTE MEMOIRE  
+ ETUI DE  
TRANSPORT

**239F**  
MULTI PLAYER  
ADAPTEUR

**169F**  
MALETTE  
POWER PAD  
VIBRANTE

**449F**  
VOLANT  
MAD CATZ

**129F**  
CABLE RGB+  
CONNECTION  
AUDIO

<b>MOTO RACER 2</b> PSX 369F	<b>DUKE TIME TO KILL</b> PSX 369F	<b>BREATH OF FIRE III</b> PlayStation 369F	<b>SPYRO THE DRAGON</b> PSX NEW
<b>TEKKEN III</b> PSX 369F	<b>GRAN TURISMO</b> PSX 379F	<b>SCARS</b> PSX 369F	<b>MORTAL KOMBAT 4</b> PSX 299F
<b>TOCA TOURING CAR PLAT.</b> PSX 169F	<b>V-RALLY PLATINUM</b> PSX 169F	<b>MISSION IMPOSSIBLE</b> NINTENDO 64 149F	<b>FIGHTING FORCE</b> NINTENDO 64 149F
<b>FORMULA ONE 98</b> PSX 399F	<b>SNOW BOARDING 1080°</b> NINTENDO 64 389F	<b>TUROK 2</b> NINTENDO 64 NEW	<b>SNOW BOARDING 1080°</b> NINTENDO 64 389F

**3615**  
**SCOREGAMES**  
PAR TELEPHONE  
**08 36 685 686**  
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL  
**MISE A JOUR QUOTIDIENNE**  
PRIX DE VENTE DES JEUX  
LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS  
TRUCS ET ASTUCES  
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX  
DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE  
GRATUIT 128 PAGES  
**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET  
DES DIZAINES DE  
BONS D'ACHATS !**

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDICES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT  
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom : ..... Prénom : ..... Code client : .....

Adresse : ..... Ville : .....  
Code Postal : ..... Date de Naissance : ...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Ocasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT EN VOI 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F .....F  
FRAIS DE PORT EN VOI 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F .....F  
**TOTAL A PAYER** .....

☐ Chèque ☐ Mandat  
☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....  
Signature : .....

**LIVRAISON 24H**  
**CHRONOPOST**

SI VOUS TROUVEZ  
MOINS CHER,  
**SCORE-GAMES**  
VOUS  
**REMBOURSE**  
LE **DOUBLE**  
DE LA DIFFERENCE  
EN BONS D'ACHAT !



SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SEMBLABLE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.



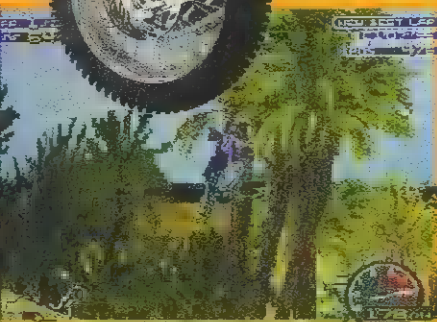
## TEST PLAYSTATION



Il existe des courses à vitesse à travers jungle. La conduite n'est pas aisée car les virages sont nombreux, route peu large, la vitesse importante.



Sorti il y a tout juste un an, en octobre 1997, *Moto Racer* était le premier jeu de simulation de course de motos de qualité sur Playstation. Cette suite s'annonce du même cru, grâce à un mode 2 joueurs de qualité et à un nombre de niveaux important.



Le mode Replay permet de voir que les décors sont pixelisés.

### LE MODE 2 JOUEURS

Le mode 2 joueurs est très agréable. Non seulement il est possible de partager indifféremment l'écran de manière horizontale ou verticale, mais l'animation n'en souffre pas. Un bel exploit !



Êtes-vous plutôt du genre à jouer sur écran horizontal ? La vision n'en est que meilleure.



Où bien préférez-vous jouer sur écran vertical ? Avec un tel choix, on joue dans un mouchoir de poche.

**V**oilà bien longtemps que les amateurs de course de motos ne s'étaient pas vu offrir une simulation de qualité. Il est vrai que les courses de voitures comme *Gran Turismo*, *V-Rally* et autres *Colin McRae Rally* ont eu tendance à faire oublier nos amis les deux roues. La chose est réparée avec *Moto Racer 2*. Delphine Software nous propose une suite de son très bon *Moto Racer* sorti l'an passé à la même époque. Le principe du jeu est absolument identique à la précédente version : *Moto Racer 2* propose des courses de motos de vitesse et de motocross. A la différence du premier jeu, les niveaux sont ici beaucoup plus nombreux : on compte une bonne trentaine de circuits contre 11 auparavant. Ajoutez à cela la possibilité de jouer en mode Miroir ou en Sens inverse en fonction de votre classement lors des championnats, et vous obtiendrez un nombre considérable de circuits. Quatre championnats sont

proposés, certains mélangeant alternativement courses de vitesse et courses de motocross. Plusieurs motos sont disponibles avant chaque championnat. Elles bénéficient toutes de 4 caractéristiques : vitesse de pointe, accélération, tenue de route et freinage. En fonction des conditions météorologiques, il convient de choisir convenablement sa moto. En effet, que l'on soit sur circuit sec, humide ou sous la neige, la conduite n'est jamais la même. Sachez qu'il est possible de conduire de nuit.

La conduite se fait alors à la lumière des phares, mais de manière beaucoup moins prononcée que dans le jeu *V-Rally*. Il faut également savoir que les conditions ne varient pas au cours d'une course. Quatre vues sont disponibles à tout instant, dont une vue subjective très impressionnante, mais pas franchement jouable. Une vue arrière fait office de rétroviseur.

# MOTO RACER 2

### AVIS OUI !

Certes, on pourrait reprocher à *Moto Racer 2* son animation saccadée des éléments du décor et la conduite parfois farfelue de votre bolide, mais il ne faut pas oublier que nous sommes dans un jeu d'arcade et non pas dans une simulation de motos : ici, tout est fait pour que l'on s'amuse rapidement, et c'est réussi ! Seuls véritables reproches : les temps de chargement très longs, la conduite délicate des motos de course et l'éditeur de niveaux qui n'est pas aussi bien que prévu.



NIICO

Sur neige, la conduite se fait en dérapage. C'est un moment très appréciable, car tout se déroule en douceur.



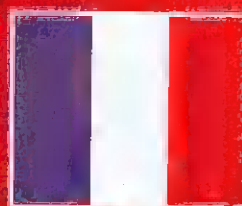
### AVIS OUI !

Le premier *Moto Racer* était fluide et à la deuxième épisode, les qualités. Eh bien, pas l'est inadmissible, nul plaisir à deux fois, premier



GIA





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOFTWARE
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Des séquences cinématiques.

85%

## GRAPHISMES

Les motos ont gagné en richesse mais les décors restent pixelisés.

88%

## ANIMATION

Celle des motos de cross est parfaite, celle des décors saccadée.

89%

## MUSIQUE

Du hard de bonne qualité qui rythme bien l'action.

89%

## BRUITAGES

Les motos de course manquent de grave. Les motos de cross sont trop aiguës !

80%

## DUREE DE VIE

De nombreux circuits sont proposés. Le mode 2 joueurs est bien réalisé et rapide.

85%

## JOUABILITE

La prise en main est immédiate. Chaque modèle se conduit différemment.

90%

## INTERET

Moto Racer 2 est un bon jeu de motos. Varié grâce à de nombreux niveaux et à son éditeur de niveaux, il ravira les amateurs de deux roues.

89%



La vue subjective offre une grande impression de vitesse. C'est aussi, hélas, la moins jouable.



Les courses de nuit sont bien réalisées. Notez le faisceau de vos phares qui éclaire la piste.

Cependant, ne l'utilisez pas trop, car il est alors impossible de savoir où vous dirigez votre bolide. Un mode 2 joueurs en simultané est également proposé. A deux sur le même écran, l'image est alors coupée verticalement ou horizontalement, l'animation reste rapide et le jeu tout autant jouable. Une dernière chose, Moto Racer 2 est un

jeu d'arcade : il est fait pour que l'on s'amuse et les mouvements des motards ne sont pas un modèle à copier avec votre scooter ou votre Solex.



# MOTO RACER 2

## AVIS OUI, MAIS...

Le premier Moto Racer m'avait captivée, grâce à la fluidité et à la rapidité de l'affichage. Pour ce deuxième épisode, je m'attendais à retrouver ces qualités. Eh bien non. La rapidité est restée, mais pas l'animation. Sur certains circuits, elle est très saccadée et hachée. C'est inadmissible, surtout après un premier numéro impeccable de ce côté. De plus, les temps de chargement sont abusifs. Certes, les circuits sont plus beaux et plus nombreux. Mais ils sont deux fois plus courts. Je retourne jouer au premier épisode...



CIA

Nitico, avant son opération chirurgicale et son rôle dans "Farinelli" 2.



L'éditeur est un peu décevant : on ne peut créer que 8 circuits. Impossible également de changer leur forme !



# METAL GEAR

## SOLID

*On l'attendait depuis des mois. Cette fois ça y est : Metal Gear est là ! De plus, on vous présente la version de luxe éditée à 30 000 exemplaires au Japon. La version américaine ne devrait pas tarder à être disponible quand vous lirez ces lignes, en attendant l'officielle !*

**M**etal Gear est une vieille saga qui a fait ses armes sur Nes et MSX, mais, avec l'arrivée de la 3D, le principe a bien évolué. Vous incarnez Snake, un baroudeur, qui évolue dans un monde en 3D. A la différence de Resident Evil, les caméras fixes alternent avec d'autres mobiles. Ce qui fait qu'il n'y a presque pas de bugs 3D. Du coup, la maniabilité ne se trouve pas du tout altérée. Snake peut ramper pour emprunter des conduits d'aération, se cacher sous un tank ou fouiller certains coins. Dans son équipement du parfait petit James Bond, on trouve une paire de jumelles électroniques permettant d'effectuer un zoom très impressionnant. Le jeu n'est pas du tout bourrin, bien au contraire. Si vous disposez d'un attirail impressionnant, c'est pour vous permettre de choisir la réponse la mieux adaptée à chaque situation ! Même si vous avez des grenades, mieux vaut toujours éliminer les gardes avec le petit flingue équipé d'un silencieux. Sinon, vous serez repéré. Ce qui a pour fâcheux effet de brouiller votre radar et d'alerter les gardes. Il faudra que vous restiez tranquille pendant cent secondes pour que l'alerte cesse. Il faut aussi économiser vos munitions qui sont loin d'être infinies, même si en progressant dans le jeu, vous pourrez emprunter de plus en plus de chargeurs. De nombreux boss



tenteront de vous arrêter, et les phases d'action sont cotons, mais ce n'est rien par rapport aux énigmes qui vous attendent. Même les japonais n'arrangent certainement pas les choses, on voit bien que les gars de Konami ont décidé de nous en faire baver. Et vous risquez de tourner en rond longtemps avant de trouver une certaine porte (une caméra fixe est au-dessus de ce qui la rend indétectable au radar), légèrement cachée par la 3D si on ne passe pas en vue subjective. Metal Gear est vicieux, galère, long, difficile et... génial.

### BIEN COMMENCER

Tout d'abord, ne pas paniquer. Ensuite, récupérez les deux items qui permettent de remettre de la vie, ce qui vous prendra un peu de temps. L'ascenseur se mettra en route, il vous suffira de vous rendre. Si vous êtes repéré par un garde, plongez dans l'eau.



Le premier item à récupérer est à côté de où vous commencez dans l'eau.



La prison vient de s'ouvrir... Il va falloir être prudent.

### AVIS, OUI !

Cela n'arrive pas plus d'une fois par an que je mette une note au-dessus de 95%. La dernière fois, c'était pour GoldenEye sur N64. Si je dois retenir un jeu cette année sur Playstation, cela ne fait aucun doute : c'est Metal Gear ! Bon... soyons



clair, avec la version japonaise, vous allez galérer, car le jeu est vraiment balèze et même très vicieux sur certaines énigmes. Vous aurez donc intérêt à vous accrocher, car personnellement j'en ai vraiment bavé par endroits.

PANDA

Il faut jeter un restre constamment ferez aligner

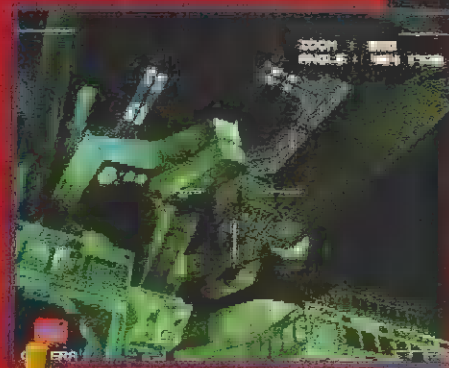


## AUX ARMES ! ETC...

Vous commencez le jeu avec un petit pistolet semi-automatique, peu performant. Ensuite, vous pourrez utiliser un Famas. Pour la petite anecdote, il est très étonnant que ce soit ce fusil d'assaut qui ait été choisi. Cette arme est française et assez peu répandue hors de notre territoire. Ensuite, on passe au lance-roquettes puis au lance-missiles Stinger. Sans oublier les grenades étourdissantes à utiliser lorsque vous êtes cerné !



Le carnage peut commencer. Comme le jeu est bien fait, si vous affrontez un boss et que vous êtes à court de munitions, une caisse apparaîtra.

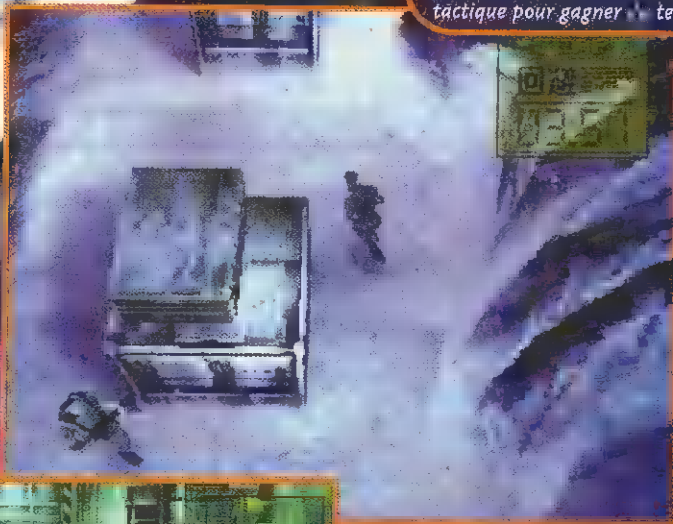


Vous n'êtes pas loin du gigantesque robot, le boss. fin.

STEALTH

Avec **Stealth**, les gardes ne vous voient pas. Pour l'obtenir, finissez une fois le jeu.

Courir autour d'un obstacle tel que celui-ci est une bonne tactique pour gagner du temps.



On se croirait dans une scène de "Mission impossible". Il faut se faufiler entre des rayons infrarouges qui se déplacent. Un passage très chaud, pour récupérer uniquement quelques bonus.

C'est un genre de position grave chanmaille !



Il faut jeter une grenade dans la tourelle et rester constamment près du tank, sinon vous serez aligné comme au tir aux pigeons.

## AVIS OUI !

Certes Metal Gear (prononcez GUIRRR, pas GIIRRR !!!) est très sombre, mais il est tellement accrocheur. On rentre facilement dans la peau de Snake, tant les qualités de ce jeu sont exceptionnelles. De plus, la vue de dessus est une excellente idée.

Adieu les angles de caméra pourris. La vue subjective permet de scruter avec précision tout le décor. Soyons clair : avec ce jeu, Konami met la claquette à tous les jeux d'action en 3D. Mais si vous êtes un petit joueur, laissez tomber ce titre aux énigmes tordues.

GIA



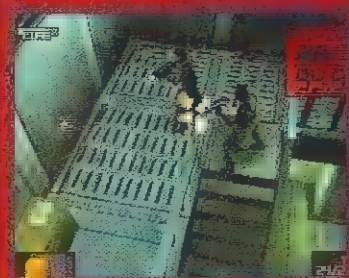


# METAL GEAR

## SOLID

### LA CAISSE

Beaucoup d'entre vous se demandent à quoi ça sert de se cacher dans une caisse en carton. Au premier abord, c'est un bon camouflage, mais dans ce cas pourquoi a-t-il des caisses différentes ? Eh bien, si vous entrez dans un camion pour vous cacher dans une caisse... le camion vous emmènera dans un autre endroit. Ce qui permet de revenir en arrière dans le jeu sans trop galérer.



Malheureusement, ce coup-ci vous êtes repéré, va falloir courir vite, les gardes vous en laissent pas le temps.



Aussi rapide qu'une téléportation. Vous voici dans un autre endroit, avec pas mal de temps gagné.

Meryl va être possédée. Pour la mettre hors d'état de nuire sans la blesser, utilisez les grenades étourdissantes.



Derrière ce trou se cache le boss qui a kidnappé la personne attachée au poteau.



Contre ce boss, faut y aller avec les poings. Les armes sont quasiment inefficaces, sauf grenades qui brouillent les appareils électroniques.



### AVIS OH, OUI !

Tactique, espionnage, action, voilà qui définit assez bien Metal Gear. Le fait de contrôler un commando surentraîné, bénéficiant de toute la technologie actuelle en matière d'espionnage (lunettes infrarouges, détecteur de mines, combinaison thermique, fusil sniper...), est carrément grisant. Les graphismes et l'animation sont au top. L'ambiance unique et les cinématiques (en 3D) longues et fortes en rebondissements vous plongent au cœur de l'action. Oubliez tous vos repères, Metal Gear Solid est le jeu de l'année 98 !

SWITCH

### SOS...

Après avoir p...  
Meryl. Comm...  
tera attaqu...  
affronté le p...  
Enfin, lorsqu...  
tout simplem...



L'option s...  
sauvegarder. Ap...  
le bon menu.



Juste aprè...  
devez appeler M...  
maudissant ce je...  
(mauvre Switch).

Il faut d'ab...  
avec le lance-miss...  
tomber dans la la...



## SOS... SOS... SOS... SOS... SOS...

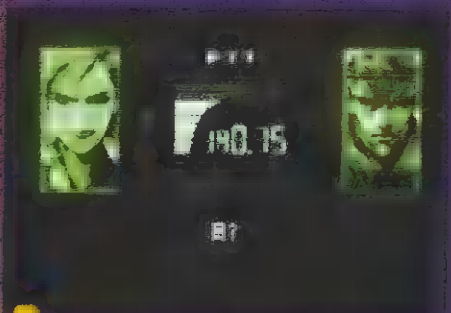
Après avoir posé le C4 et percé le mur, puis liquidé le premier boss, appelez avec votre radio Meryl. Comme vous allez errer assez souvent, gardez votre sang-froid. Lorsque Meryl se fera attaquer par un sniper, revenez tout au début du jeu, près de l'endroit où vous avez affronté le premier boss. Dans une salle jusqu'alors fermée se trouve un fusil à lunette. Enfin, lorsque vous arriverez au deuxième CD, dans la salle où il y a de la lave, vous devrez tout simplement longer le mur sur la pointe des pieds...



L'option surlignée en vert permet de sauvegarder. Appuyez sur Select pour arriver dans le bon menu.



Il faut placer un pain de C4 pour ouvrir un passage secret et aller affronter le premier boss.



Juste après avoir tué le premier boss, vous devez appeler Meryl, sinon vous serez bloqué en maudissant ce jeu pendant des heures (comme ce pauvre Switch).



Le Nikita permet de guider un missile à distance. Pour couper l'électricité, il faut guider le missile jusqu'au générateur.



Il faut d'abord faire exploser cette grue avec le lance-missiles Stingray sous peine de tomber dans la lave.



La clef était cachée sous ce pont tout en bas, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines...

## LES CAMÉRAS

Vous évoluerez dans des complexes protégés par des gardes et surtout par des caméras. Sur votre radar, vous distinguez la zone d'action de ces maudits mouchards. Faites bien attention, car elles se déplacent et il faut être rapide pour éviter de se retrouver dans leur champ de vision. L'idéal est d'utiliser le type de grenades qui brouille les appareils électroniques.



Rien à l'horizon, on peut avancer, mais il faut rester sur ses gardes. On ne sait jamais.



Ces caméras n'étaient pas présentes sur le radar. Heureusement, votre gilet pare-balles divise par deux les dégâts encaissés.

Contre ce boss, commencez avec les missiles Nikita, puis lorsqu'il accélère posez des charges par terre.



# METAL GEAR

SOLID

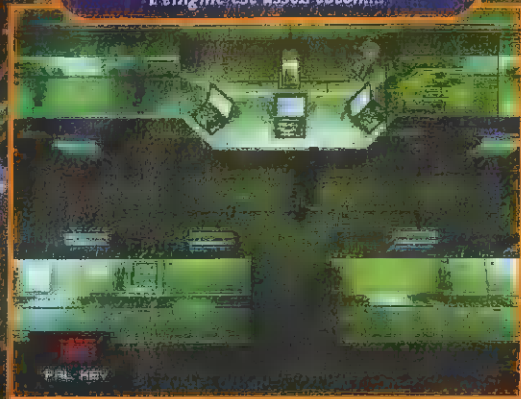
## VUE SUBJECTIVE

Il est important de passer de temps de temps en vue subjective. Si vous avez été repéré, mettez-vous dans un coin d'une pièce, et fixez l'entrée en vue subjective pour voir si des gardes arrivent. Si c'est le cas, repassez en vue normale et arrosez dans leur direction.



En regardant attentivement, on voit une grille d'aération près du sol, il va falloir encore ramper!

Il y a trois clefs à récupérer, bon courage. L'énigme est assez coton...



Liquid Snake vous poursuivra sans relâche à travers le jeu.

## COLLECTOR

Le "pack collector" coûte 9800 yens au Japon, ce qui fait approximativement 420 francs. Si vous avez la chance de mettre la main sur un des rares exemplaires arrivés en France, vous découvrirez un T-shirt, un très beau livre avec des illustrations et des interviews du staff de développement, une médaille type plaque militaire, plus un CD audio avec les musiques originales du jeu. Le tout dans une superbe boîte en carton. Bref, c'est le plus beau package jamais vu pour un jeu!



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **KONAMI**
- Editeur : **KONAMI**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **EXCELLENT**
- Difficulté : **TRES ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Juste de la 3D, mais on atteint un résultat très impressionnant et jamais vu.

90%

## GRAPHISMES

Une 3D qui ne pixélise presque jamais, avec des couleurs, une précision...

98%

## ANIMATION

Les mouvements sont fluides et les déplacements, rapides comme il faut.

95%

## MUSIQUE

L'ambiance sonore est magique, avec une bonne installation audio on s'y croirait!

95%

## BRUITAGES

D'excellentes digitalisations vocales, des bruitages variés, bref du très bon boulot.

93%

## DUREE DE VIE

Une seule chose à vous dire : bon courage...

94%

## JOUABILITE

Pour une fois dans un jeu en 3D, les caméras ne gênent pas l'action.

98%

## INTERET

Avec sa réalisation technique, le soin apporté aux énigmes, la musique, la durée de vie... Metal Gear est "le" jeu de cette fin d'année.

97%



## NOS MAGASINS

9 Rue Lepante - 06000 NICE  
Tél. 04 93 92 73

34 Rue Gioffredo - 06000 NICE  
Tél. 93 92 45

4 Av. Maximin Isnard - 06130 GRASSE  
Tél. 04 92 20 20

80 Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER  
Tél. 93 55 21

99 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE  
Tél. 04 91 08 78 24

Cinq Avenues - 22 av. Marechal Foch  
13004 MARSEILLE - Tél. 04 91 34 45 00

LA PLAINE - 1 rue St Michel  
13006 MARSEILLE - Tél. 04 91 42 82 32

18 rue Guy Combaud Roquebrune  
13007 MARSEILLE ENDOUME  
Tél. 91 31 04 62

11 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE  
04 91 40 32 43

ST Barnabé Village - CC CHAMPION  
13012 MARSEILLE - Tél. 04 91 85 22 22

Gd Rue - La Croix Rouge  
13013 MARSEILLE - Tél. 04 91 05 23 11

46 rue Puy Neuf - 13100 AIX  
Tél. 04 42 31 39 63

CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC  
Tél. 42 06 30 92

C CHAMPION - Les chemin d'Aix  
13120 GARDANNE - Tél. 04 42 65 82 85

centre urbain  
Arcade des abbayes  
13127 VITROLLES  
06 14 46 88 24

72 rue Bourg Neuf  
13300 SALON DE PROVENCE  
Tél. 56 97 17

3 av. des Goums - 13400 AUBAGNE  
Tél. 04 42 84 94 23

3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES  
Tél. 04 42 47 55

60 rue des Pollus - 13600 CIOTAT  
Tél. 04 42 98 02

2 avenue Jean-Mermoz - MARIGNANE  
Tél. 04 42 07 17

CC Champion route de la mayre  
30200 BAGNOL CEZE  
Tél. 04 66 39 11

rue Capdeville  
33000 BORDEAUX  
Tél. 05 56 81 83 35

CC Intermarché ZAC La Poulasse  
83210 SOLLIÈS PONT

Intermarché quartier de l'Auberte  
83210 LA FARLEDE

Galerie Centre Europe  
rue Georges Simeron  
83400 HYERES - Tél. 04 94 35 83 48

88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS  
Tél. 04 90 09 74 04

150 cours Gambetta  
84300 CAVAILLON  
Tél. 04 42 03 25 15

# STRATA GAMES

## N°1 du jeu vidéo dans le sud.

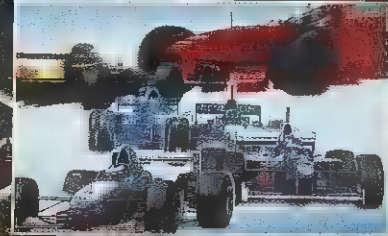
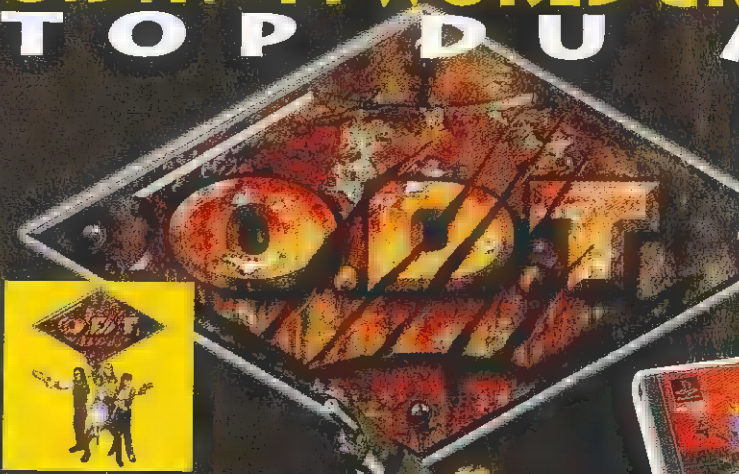
### vous en donne + de choix



**790 F**  
**NOUVEAU PRIX**

100 titres neufs en permanence  
+ de nouveautés  
+ de reprises  
+ d'occas  
+ de services

## O.D.T. F1 WORLD GRAND PRIX TOP DU MOIS



Le 5<sup>e</sup> élément

**3615**  
**STRATAGAMES**  
(2,23 F/mn)

**VPC**  
**STRATA'GAMES**  
Tél. 04 92 02 11 04



## HW AIR GUN SERIES DANS TOUS VOS MAGASINS

### UN NOUVEAU CONCEPT

Vous avez un projet  
d'ouverture de magasin  
appelez-nous :  
**04 91 92 75 78**





# THE FIFTH ELEMENT

"Le Cinquième Élément", le dernier film de Luc Besson, a connu un beau succès en France avec plus de 8 millions d'entrées. Voici donc la suite logique des aventures de Korben et Leeloo adaptée en jeu vidéo.

**T**he Fifth Element, jeu, met en scène Korben Dallas et Leeloo, les principaux personnages du film, que vous dirigerez alternativement. Le jeu commence avec Korben sur les toits d'un building. Votre but est de pénétrer dans les laboratoires Zorg pour découvrir le caisson dans lequel est enfermée Leeloo. Par la suite, le scénario

propose des scènes inédites : Korben arrêté par la police, Leeloo qui entre en scène pour sortir son ami de prison. Chaque personnage a ses caractéristiques : Korben travaille en puissance en faisant parler la poudre, alors que Leeloo se bat à mains nues avec grâce et souplesse. Tous les deux peuvent effectuer des mouvements spécifiques comme s'accroupir, sauter, faire un saut périlleux avant ou arrière, une roulade à gauche ou à droite, s'agripper aux grilles du plafond, encore déclencher des mécanismes. Différentes armes sont également à leur disposition. Ils évoluent au cours de l'aventure. L'ensemble du jeu est en 3D temps réel, ennemis

comme décors sont constitués de polygones texturés. A la différence des Doom-like, The Fifth Element propose une vue à la troisième personne. Exactement comme le Tomb Raider récent Duke Time to Kill. Cette vue pose d'ailleurs quelques problèmes quand les caméras restent bloquées derrière un mur ou un obstacle. Un autre problème vient de la jouabilité qui est loin d'être exceptionnelle (c'est un euphémisme). Ce jeu difficile à prendre en main satisfiera peut-être les amoureux de Leeloo.

## AU TOP DU FLOP

Le moindre que l'on puisse dire, c'est que ce Fifth Element est loin d'être une réussite ! Autant le film de Besson était soigné, autant le jeu vidéo semble bâclé. Ça sent le pixel à plein nez, les décors sont vides, la prise en main est pénible et laborieuse. Bref, c'est pas le top...



C'est à cet instant qu'une personne derrière moi s'est écriée : "C'est un nouveau jeu sur Master System."



Voilà qui est pénible : les ennemis vous tirent dessus avant même que vous puissiez les voir et donc riposter.



Voici pourquoi Korben est mauvais dans le jeu : il se bat avec une cassette VHS !



Autre chose d'énervant : lors des combats, les caméras s'affolent et les vues sont injouables.

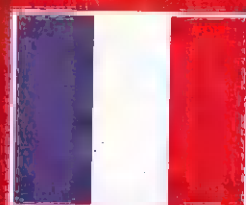
## AVIS NON !

Je ne sais pas si c'est la mode en ce moment, mais rares sont les jeux d'action en 3D à proposer une jouabilité acceptable. Je me demande comment certains éditeurs peuvent laisser passer de telles fautes ! Ce Fifth Element est donc, une fois de plus, une adaptation ratée d'un film à succès : prise en main mauvaise (même avec un pad analogique), graphismes pixelisés et grossiers, caméras rarement placées où il faut... C'est une catastrophe ! J'ai même entendu dire dans mon dos : "C'est moche, on dirait une Master Sytem"...



NIICO





- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KALISTO
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : PÉNIBLE
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Le jeu comporte de nombreuses scènes du film dont la qualité est plutôt bonne.

90%

## GRAPHISMES

On attendait mieux. Les persos sont trop pixélisés et les décors, grossiers.

70%

## ANIMATION

Les mouvements de Leeloo sont réussis. Ceux de Korben déjà moins.

84%

## MUSIQUE

Les thèmes principaux du film et d'autres inédits. Sympa.

89%

## BRUITAGES

Ils sont assez réussis, mais il n'y en pas beaucoup.

80%

## DUREE DE VIE

Les niveaux sont nombreux, et la difficulté augmente progressivement.

89%

## JOUABILITE

Un désastre ! Même au pad analogique, on galère pour manier son personnage.

65%

## INTERET

Décevant ! Une prise en main laborieuse, des graphismes qui manquent de détails... Encore une adaptation de film ratée.

75%

Quant un ennemi est abattu, soit il disparaît de l'écran, soit il explose. Prenez vos distances.

Première rencontre avec Leeloo. Ne touchez pas au réglage des couleurs, elles sont vraiment pétantes !

Leeloo, à la différence de Korben, se bat à mains nues. Elle est capable d'exécuter des Combos destructeurs.

Les couleurs sont parfois très vives, comme sur cette photo. D'autres fois, on croirait jouer en noir et blanc !

## AVIS NON !

J'enrage ! Kalisto avait tout pour faire un excellent jeu. Résultat : une catastrophe, à cause d'UNE SEULE CHOSE, la caméra de suivi. Elle est toujours en retard ! Rajoutez un système de visée très mal pensé pour Korben, et un système de saut approximatif, et vous obtenez l'un des jeux les plus injouables qui soit. Certes, Leeloo est sauvagement belle, mais ça ne change rien. Ce qui est rageant, c'est que, mis à part ces reproches, le jeu tient la route et colle bien au film même s'il n'apporte rien de révolutionnaire au genre.



SPY



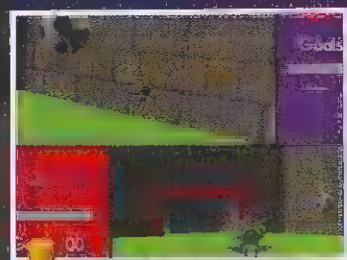
Avec les fêtes de Noël qui approchent, les jeux de qualité sur Nintendo 64 arrivent enfin. Buck Bumble fait partie des bonnes surprises : un univers tout en 3D, des animations souples et fluides et une prise en main excellente.

## TWO BEES TREE

Il fallait le faire ! Il existe deux modes de jeu à 2 joueurs simultanément. Le premier est un duel, très classique, et le second une sorte de match de football. Amusants, mais sans plus.



Le Buck Battle. Un match où deux joueurs s'affrontent à coups de lasers, de dards et de missiles.



Le Buzz Football. Amusant, mais pas franchement maniable.



Seul moyen de récupérer des points de vie : butiner le pollen de ces fleurs roses.

**C**omme d'habitude chez Ubi Soft, le scénario est des plus délirants : en l'an 2100, sur Terre, un rejet toxique a affecté les insectes vivant autour d'une usine chimique désaffectée. La suite, n'est qu'un long cauchemar :

victimes d'une sérieuse mutation génétique, les insectes sont devenus plus agressifs et ont décidé de s'emparer du pouvoir. Leur intelligence a été multipliée par 100 et voilà que ces sales bestioles construisent des insectes équipés d'armes destructrices. C'est alors que Buck, le personnage que vous dirigez durant toute la partie, fait son apparition. Bourdon de son état, il est bien décidé à sauver ses amis de la solution finale.

Pour cela, de nombreuses armes sont à sa disposition : pistolet laser, lance-missiles, bombes à fragmentation et autres engins destructeurs. Avant chaque niveau, un briefing en français, accompagné d'une séquence cinématique en temps réel, vous explique la mission à remplir. Suivez bien les instructions qui vous sont données afin de ne pas

tourner en rond dans les niveaux. Buck Bumble a été développé par l'équipe de Argonaut Software, à qui l'on doit le célèbre Starwing sur Super Nintendo. Autant dire que ce ne sont pas des débutants. Le jeu est bien évidemment entièrement en 3D temps réel et votre personnage est constamment vu de dos. Deux vues arrière sont disponibles, mais une seule se révèle réellement jouable. Seul mouvement spécial du bourdon : un looping. Voilà qui est très utile lorsqu'un insecte vous serre de trop près. Vos points de santé s'épuisent à chaque fois que l'on vous tire dessus ou qu'une guêpe vous plante son dard dans le dos. Heureusement, le pollen de certaines fleurs vous redonnera quelques forces. En ce qui concerne les missions, elles sont variées. Elles vont de la simple destruction de quelques radars à la protection de base en passant par le bombardement nucléaire d'une ruche ennemie. L'environnement ne varie guère, on reste souvent dans les mêmes types de décor. Seuls les égouts offrent un réel changement. Au fur

et à mesure que l'on avance, les missions deviennent plus complexes et les ennemis, plus féroces. La difficulté a été bien dosée de manière à ce que chacun puisse contrôler parfaitement son personnage une fois arrivé dans les niveaux avancés. Un mode 2 joueurs est également disponible. Il propose deux types de jeux : le Buzz Ball, sorte de football dans lequel vous devez envoyer le ballon dans le but adverse à coups de tête ou de tirs laser. Et le mode Battle, un duel dans lequel vous devez éliminer un certain nombre de fois votre adversaire pour l'emporter. Sympa, mais un peu rébarbatif.

## AVIS

Quoi que



NICO





Une des dernières missions : détruire la base ennemie. Il faut d'abord saboter un des générateurs d'énergie qui protègent la base.



Quand un adversaire est touché, cela provoque une explosion. Le bruitage qui s'ensuit d'un avion en chute libre. Amusant.



La taille des décors est là pour vous rappeler que vous n'êtes qu'un bourdon. Notez l'attaque en piqué la guêpe, sur droite.



La vue rapprochée arrière est d'être jouable, mais elle permet d'apprécier la qualité de la finesse des graphismes de la N64.

## AVIS OUI, MAIS...

Quoi que certains puissent en penser, ce jeu est loin d'être mauvais. La maniabilité est parfaite, et l'on prend un réel plaisir à diriger son bourdon à travers les niveaux. Il est vrai que l'on peut reprocher aux premiers niveaux de ne pas être assez diversifiés. Mais par la suite, tout s'arrange : les missions deviennent plus complexes, les niveaux plus vastes et la difficulté est là. Les différents modes 2 joueurs sont sympas, mais, passé quelques minutes, on en a rapidement fait le tour.

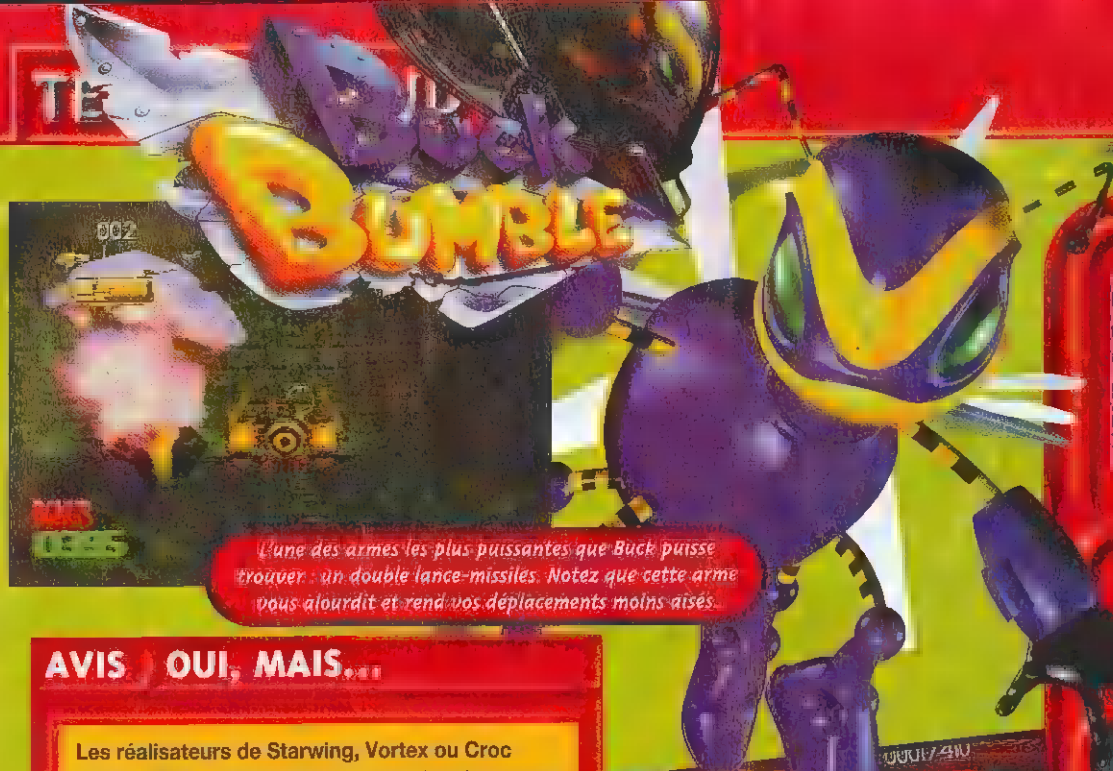


NICO

Dans le dernier niveau, les ennemis se ruent sur vous tels des kamikazés. Banzai !



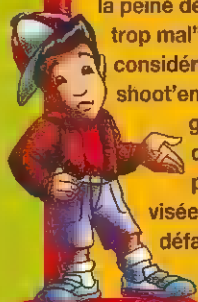




Une des armes les plus puissantes que Buck puisse trouver : un double lance-missiles. Notez que cette arme vous alourdit et rend vos déplacements moins aisés.

## AVIS OUI, MAIS...

Les réalisateurs de Starwing, Vortex ou Croc récidivent et, comme toujours, leur jeu flotte entre le "moyen" et le "pas trop mal". Mais cela vaut-il la peine de déboursier 500 balles pour un jeu "pas trop mal"? Plusieurs facteurs doivent être considérés. Il faut tout d'abord accrocher aux shoot'em up. Il faut se dire aussi que les graphismes ne sont pas très variés et que les modes 2 joueurs n'apportent pas grand-chose. Enfin, le système de visée n'est pas optimal. Si malgré ces défauts ce jeu vous tente toujours, n'hésitez pas, car ce titre est amusant et original, bref "pas trop mal"...



SPY

## SHOW "BEES NESS"

Tous les ennemis que l'on rencontre dans le jeu sont des insectes. Plus ou moins imaginaire, leur armement n'est pas moins réel ! Au début du jeu, ce ne sont que quelques guêpes qui vous attaquent avec leur dard. Par la suite, vos adversaires s'équipent d'armes de destruction plus massives et n'hésitent pas à vous allumer.



Les libellules ont décidé d'attaquer votre base en la bombardant. A vous de les empêcher.



Les égouts ne sont pas une partie de plaisir. Les guêpes et autres libellules défendent chèrement leur territoire.



Un des rares boss du jeu. Cette gigantesque chenille, qui n'est pas sans rappeler celle de Mario 64, est équipée de puissants lasers.



Ne vous fiez pas à la taille de cet insecte : il est lent et très facile à viser. Cependant, ne restez pas dans sa ligne de mire.



Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : ARGONAUT  
Editeur : UBI SOFT  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

SHOOT'EM UP 3D  
1-2 JOUEURS  
SIMULTANÉMENT  
Contrôle : TRES BON  
Difficulté : PROGRESSIVE  
Niveaux de difficulté : -  
Continues : -  
Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

De nombreuses scènes en 3D temps réel entre les niveaux. Peu d'options.

85%

## GRAPHISMES

Si les graphismes sont fins et colorés, on retrouve souvent les mêmes textures.

88%

## ANIMATION

Souple, agréable et d'une grande fluidité tout au long du jeu.

90%

## MUSIQUE

Le générique est superbe. Au cours du jeu, elle est soignée.

65%

## BRUITAGES

Le bourdonnement de Buck manque à l'appel. Les autres bruitages sont sympas.

80%

## DUREE DE VIE

La difficulté est progressive et bien dosée. Il y a plus de 10 niveaux.

85%

## JOUABILITE

La prise en main est très rapide et le jeu, très maniable.

95%

## INTERET

Buck Bumble est un shoot en up 3D très sympa. L'animation est fluide et souple. Dommage qu'il soit répétitif. Les modes 2 joueurs apportent un petit plus.

84%



# GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

**GENIAL**

**PSX\***  
Pour **500F** d'achat  
**1 carte mémoire 15b**  
ou **1 manette Turbo**  
**GRATUITE**

**GENIAL**

**N64\***  
Pour **500F** d'achat  
**1 carte mémoire**  
**GRATUITE**

**GENIAL**

**SATURN\***  
**2 jeux achetés à 99 F**  
**le 3ème**  
**à 49 F**

**PLAYSTATION**

**CONSOLE**  
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD  
**790F**

VOLANT	PÉDALIER	MONTRE
MANETTES	499F	499F
ANS FUL	499F	499F
ACTION REPLAY	499F	499F
REAL SHOCK	499F	499F
GAME BOOSTER	499F	499F
MEMORY CARD 128	499F	499F
MEMORY CARD	499F	499F
JOY	499F	499F
PLAN - REMOTE	499F	499F
FOUNDER	499F	499F
ZUR DREAMS	499F	499F
OVERMAN	499F	499F
DEATH OF TIL	499F	499F
A MISSION (PSX)	499F	499F
ACTINERAE RALLY	499F	499F
INSTRUCTOR	499F	499F
TIME FIGHTER	499F	499F
BOC	499F	499F
ADON 4	499F	499F
ABLO	499F	499F
LE TITAN	499F	499F
IFA SOCCER 98	499F	499F
BRUIA ONE 98	499F	499F
X-3D	499F	499F

**NINTENDO 64**

**CONSOLE NEUVE**  
+ 1 MANETTE  
**790F**

MANETTE	CONSOLE
OFFICIELLE	499F
MEMORY CARD	499F
MEGA	499F
MEMORY CARD 4X	499F
1080 SNOW	499F
BOARDING	499F
WALL STAR	499F
BASEBALL 99	499F
BANJO KAZOOIE	499F
BED FREAKS	499F
BOMBERMAN HERO	499F
BUST A MOVE	499F
CHOPPER ATTACK	499F
COUNTRY CLUB	499F
GOLF	499F
CRUISE IN WORLD	499F
DUKE NUKEM	499F
EXTREME G	499F
ET WORLD GP	499F
EUFA COUPE	499F
DU MONDE	499F
SURSAKEN	499F
GPX 2	499F

**SATURN**

MANETTE TURBO	CONSOLE
ACTION REPLAY 321	499F
MEMORY CARD 8 MEGA	499F
MANETTE TURBO	499F
BATTLE STATION	499F
BURNING RANGERS	499F
BUST A MOVE 2	499F
DEEP FEAR	499F
DECEON 5	499F
DOOM	499F
ETNA 98	499F
FORMULA RART	499F
GRID RUN	499F
HEXEN	499F
HOUSE OF DEATH - GUN	499F
M. MADDEN 98	499F
NERO TECHNOLOGY	499F
NBA JAM EXTREME	499F
NBA LIVE 98	499F
NEED FOR SPEED	499F
SHEDDING FORCE 3	499F
SOVIET STRIKE	499F
THE HORDE	499F
WORLD LEAGUE SOCCER	499F

**PARTY 2**  
**CENTRE COMMERCIAL**  
TÉL: 01 39 55 19 20  
LUNDI 10H-20H  
MARDI AU VENDREDI 11H-22H  
SAMEDI 10H-20H

**ST QUENTIN YVELINES**  
**ESPACE ST QUENTIN**  
TÉL: 01 30 57 13 43  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 9H-20H

**CERGY 3 FONTAINES**  
**CENTRE COMMERCIAL**  
TÉL: 01 30 75 95 42  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 10H-20H

**LILLE**  
**GRAND PLACE**  
TÉL: 03 20 13 92 92  
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

**VAL THOIRY GENEVE**  
**CENTRE COMMERCIAL**  
TÉL: 04 50 20 86 06  
LUNDI AU JEUDI 10H-20H  
VENDREDI 10H-21H  
SAMEDI 9H-20H

**AMIENS**  
**CENTRE COMMERCIAL**  
**HALLES DE BEFFROI**  
TÉL: 03 22 91 73 33  
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30  
SAMEDI 9H-19H30

**LENS**  
**BOULEVARD BASLY**  
TÉL: 03 21 70 01 47

**REIMS**  
**15, RUE DE L'ETAPE**  
TÉL: 03 26 88 24 20

**DOUAI**  
**39, RUE ST JACQUES**  
TÉL: 03 27 97 07 71

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

GAME'S C'EST AUSSI : LES CARTES MAGIQUES, PORTERFOLIO, MIRAGE, ETC.  
LES JEUX TRADITIONNELS, RÉFLEXIONS, D'ADRESSES, ETC.  
POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT  
UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

**GENIAL**

DU 1ER AU 31 OCTOBRE 1998  
FRAIS DE PORT GRATUITS



Offre réservée exclusivement  
vente par correspondance du  
au 31 octobre 1998  
Prix variables, sauf erreur d'impression  
Jeux : marqués chez nos dépositaires respectifs. Dans les limites stock disponibles.

**BON DE COMMANDE A RENVoyer A GAME'S VPC**  
RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX	NOM :	PRÉNOM :
		ADRESSE :	
		CODE POSTAL : VILLE :	
		AGE : TÉLÉPHONE : SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :	
		JE JOUE SUR : <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> NINTENDO 64 <input type="checkbox"/> PLAYSTATION <input type="checkbox"/> SATURN	
		MODE DE PAIEMENT : <input type="checkbox"/> CHÈQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE P CANTÉ BLEUE N°	
		LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ : / / SIGNATURE :	
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER		

CEDEX BOX-TOM : CARTOUCHES : 40 FRs / CONSOLES : 30 FRs



# TEST PLAYSTATION



Les écrans de loading sont jolis, mais tranchent presque trop avec l'ambiance du jeu.



Déplacez ce moule à gaufre à l'aide de votre levier, puis appuyez sur barre pour aplatir ce gros monstre comme une crêpe.

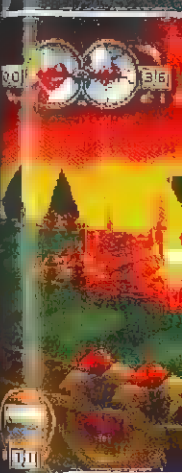


En plus de son Rig, Wex pourra utiliser deux armes spéciales (à trouver en chemin : les missiles et les grenades. Explosif !

# W



Comment faire passer un ennemi de vie à trépas ? Attrapez-le avec votre Rig, puis amenez-le à la broyeuse par exemple...



Votre Rig va signifie que v

## AVIS OUI, MAIS...

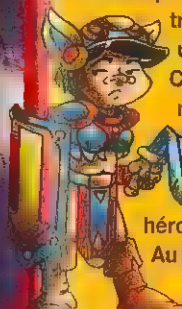
Grand fan d'Earthworm Jim, j'attendais beaucoup de ce jeu de plates-formes, mais je dois avouer être déçu. Passé ■ surprise de ■ torture, on se rend compte que les situations, quels que soient les niveaux, se ressemblent beaucoup. Les ennemis ont des attaques similaires, et, malgré leur longueur, douze niveaux c'est vraiment peu. Le jeu est en fait très inégal. Le niveau Crystal Mine est bourré de bonnes idées et marquera les annales du jeu de plates-formes. Par contre, les chutes sont désagréables, même si l'idée de départ est bonne. Au final Wild 9 est vraiment très beau mais trop inégal.



SPY

## AVIS O

Wild 9 est a  
âmes sensi  
beaucoup.



héro  
Au

QIA





Les explosions valent le coup d'œil.

**Annoncé depuis plus de trois ans, voici enfin le nouveau jeu de plates-formes de David Perry (Earthworm Jim, Aladdin...). Son originalité ? Permettre au joueur de torturer ses ennemis et accessoirement proposer des niveaux d'une beauté rarement égalée.**

**A**près nous avoir fait incarner un ver de terre un brin loufoque dans Earthworm Jim, ou une machine guerrière spécialisée dans les opérations de nettoyage dans MDK, Shiny nous propose cette fois de diriger un héros bien de chez nous. Un jeune Terrien tout en muscles du nom de Wex Major. Ce jeune homme devenu héros bien malgré lui est à la tête d'un groupe d'extraterrestres déjantés, les Wild 9. Ce groupe va devoir empêcher un demi-dieu démoniaque, du nom de Karn, de se constituer un musée personnel avec des morceaux de planètes. La tâche ne sera pas simple, mais la nouvelle arme que le fidèle allié de Wex, B'Angus, a dégotté devrait faciliter considérablement l'entreprise. Cette arme, le Rig, est une espèce de rayon laser qui gagnera en

puissance en fonction des orbes d'énergie que les ennemis détruits laisseront derrière eux. Sa particularité ? Attraper ennemis et objets pour les trimbaler où bon vous semble. Et c'est là que ça devient intéressant. Comme dans tous les jeux de plates-formes dignes de ce nom, les niveaux sont remplis de pièges (broyeuses, câbles électriques, jets de flammes, pals...). Il vous sera possible (et certaines situations vous obligeront) d'attraper un ennemi pour l'empaler, l'électrocuter ou le noyer. Ça n'a l'air de rien mais c'est profondément jouissif de voir s'éteindre les ennemis dans leurs cris d'agonie. Le jeu compte douze niveaux différents (plates-formes, scooter ou chute) ; dans chaque niveau de plates-formes Wex devra aider l'un de ses acolytes à trouver la sortie. Une bonne idée, qui n'est malheureusement pas toujours bien exploitée.



Votre Rig va gagner en puissance, ce qui signifie que vous pourrez l'actionner plus longtemps.

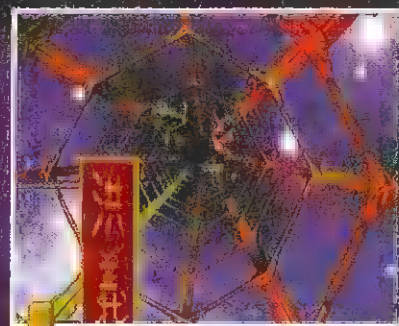
## LE DÉROULEMENT

Le jeu alterne plates-formes pures, scooter et chute. Les sept niveaux de plates-formes sont véritablement passionnants, ceux en scooter sont passables, alors que les chutes ne présentent que peu d'intérêt. Pour vous donner une bonne idée du squelette du jeu, voici comment se déroulent les douze niveaux.

- Bombopolis** : plates-formes.
- Gulag** : plates-formes. **Light Armor** : scooter.
- Craterscape** : plates-formes. **Outpost Anom** : chute.
- Quagmire Run** : scooter.
- Drench** : plates-formes.
- Beast Engine** : plates-formes.
- Crystal mine** : plates-formes.
- Outpost Balor** : chute.
- Mantis** : scooter.
- Palace Karn** : plates-formes.



**Scooter**. Vous devez shooter un autre scooter au missile. Et mieux vaut éviter les arbres qui traînent.



**Chute**. Il faut grimper sur le dos de l'extraterrestre pour l'envoyer s'éclater contre le mur injouable.



**Plates-formes**. Les niveaux se déroulent à la manière d'un Pandémonium. Certains sont graphiquement incroyables.

## AVIS OUI, MAIS

Wild 9 est assez singulier. Au risque d'effrayer les âmes sensibles, le côté sadique me plaît beaucoup. J'ai aussi été séduit par l'atmosphère très spéciale du jeu, un peu futuriste, un peu branchée et "fin du monde". C'est beau, il y a plein d'idées marrantes. Mais, la difficulté est assez élevée. Recommencer plusieurs fois de suite le même passage m'a sérieusement gonflé. Le rayon du héros ne se contrôle pas assez bien. Au final, je reste un petit peu déçu par Wild 9, et Klonoa reste de loin mon préféré dans le genre.



GIA



## HEEELP !

En plus de votre petite personne et de votre conseiller, B'Angus, le groupe des Wild 9 compte sept autres membres. Vous devrez les mener à la fin des sept niveaux de plates-formes. Très logiquement, chacun a ses petites habitudes et ce ne sera pas toujours une partie de plaisir...



Crystal n'avance que lorsqu'il a de la lumière. faudra donc trouver moyen l'éclairer.



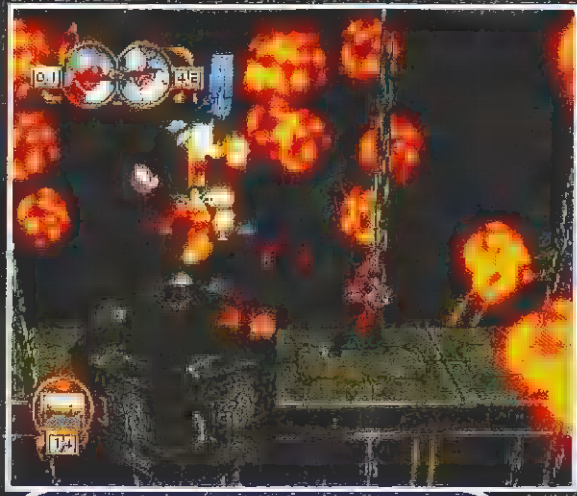
Ce dino est très agressif mais peu résistant. Chevauchez-le, mais prenez garde ce qu'il ne se prenne pas trop coups.



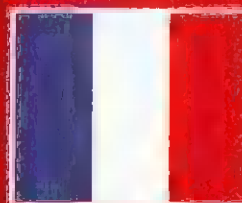
Nitro est plutôt émotif. Vous l'attrapez avec votre Rig pour faire avancer, mais dès que vous le lâchez, il explose.



Le jeu compte trois boss différents. Celui-ci apparaîtra deux fois dans même niveau.



Ce mouvement est plus délicat à maîtriser. Pour stopper jet flammes, vous devrez prendre un ennemi et l'écraser d'un coup sec sur flammes.



Version : OFFICIELLE

Dialogues :

Textes : ANGLAIS

Développeur : SHINY  
Éditeur : INTERPLAY  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

PLATES-FORMES 3D  
1 JOUEUR  
Contrôle : MOYEN  
Difficulté : ÉLEVÉE  
Niveaux de difficulté : -  
Continues : -  
Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Les écrans de loading valent le détour. Les options sont pauvres. Pas de film d'intro.

73%

## GRAPHISMES

Sombres. La beauté de certains niveaux est renversante.

93%

## ANIMATION

Expressions variées et bien rendues. Presque aucun ralentissement.

91%

## MUSIQUE

D'inspiration variée : techno, indus, new-age... Ça passe sans problème.

90%

## BRUITAGES

Les cris d'agonie des ennemis et l'ambiance globale sont convaincants.

87%

## DUREE DE VIE

Le jeu ne compte que douze niveaux mais devient vite très difficile.

88%

## JOUABILITE

Très facile d'accès, mais certains mouvements sont coton.

87%

## INTERET

Un titre inégal mais très réussi graphiquement. Quelques niveaux de plates-formes supplémentaires manquent à l'appel.

84%



# POWER GAMES

MODIFICATION  
PLAYSTATION



MANETTE 3 MOIS  
POSE EN 30 Min.  
TEL

Nous rachetons  
vos jeux et  
vos consoles  
aux meilleures  
conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

TEL 01 43 79 12 22

Fax: 01 43 79 11 05

OUVERT  
DU LUNDI AU SAMEDI  
DE 10H A 19H

3615  
POWER  
GAMES



DISPONIBLE  
le 20 novembre 98  
Dreamcast  
CONSOLE DREAMCAST

OUVERTURE D'UN  
NOUVEAU MAGASIN

27 rue Lupin - 69002 LYON

TEL 04 78 37 15 70

OUVERT  
DU LUNDI DE 14H A 19H  
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Infos sur les dates, tarifs et jeux par  
téléphone. Réservation dès maintenant !

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE  
EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

ENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

NOUVEAU

790F



CONSOLE LIVREE AVEC  
UNE MANETTE DUAL SHOCK  
\* offre soumise a condition particuliere, voir en magasin.

PLAYSTATION

NEUF  
PLAYSTATION

499F



PARASITE EVE US

JEUX VERSION IMPORT

JEUX VERSION FRANCAISE

STAR OCEAN 2 JAP 499 F  
GRANDSTREAM SAGA RPG US 399 F  
RIVAL SCHOOLS US 399 F  
LUNAR SILVER STAR STORY US TEL  
BRAVE FENCER + FF8 DEMO 499 F  
PARASITE EVE US 499 F  
METAL GEAR SOLID US TEL  
TENCHU US 399 F  
TALES OF DESTINY US 399 F  
MASTERS MONSTERS 399 F  
DESTREGA JAP 499 F  
KAGERO US 399 F  
ALIEN RESURRECTION US 399 F  
COOLBOARDS 3 US 399 F  
DARKSTALKERS 3 399 F  
HARD EDGE 399 F  
XENOGears US TEL  
SPYRO THE DRAGON 399 F  
CLOCK TOWER 2 US 399 F  
KNOCKOUT KINGS 399 F

ALERTE ROUGE : MISSIONS TENA 399 F  
ACTUA TENNIS 399 F  
BREATH OF FIRE 3 RPG 399 F  
CINQUIEME ELEMENT 399 F  
COLIN MC RAY RALLY 399 F  
CONSTRUCTOR 399 F  
DUKE NUKEM TIME TO KILL 399 F  
ENODE D'ABE : ABE ODYSSEY 2 399 F  
FORMULA ONE 98 399 F  
ISS PRO 98 329 F  
LEGEND SWORD AND BLOOD 399 F  
O.D.T 399 F  
MEDIEVIL 399 F  
MORTAL KOMBAT 4 399 F  
MOTOR RACER 2 399 F  
NBA LIVE 98 TEL  
NHL 98 TEL  
NINJA 399 F  
TEKKEN 3 399 F  
TENCHU 399 F  
XMEN VS STREET FIGHTER 399 F  
WILD ARMS 399 F



MEMORY CARD



ACTION REPLAY



GUN VIBRANT GUNCON



BLOC OPTIQUE SONY

PLAYSTATION

occasion  
PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME 99 F  
TOTAL NBA 96 99 F  
SLAM AND JAM 96 99 F  
STRIKER 96 99 F  
FIFA SOCCER 96 99 F  
TOTAL ECLIPSE 99 F  
FORMULA ONE 96 99 F  
AIR COMBAT 99 F  
VIEW POINT 99 F  
SOVIET STRIKE 99 F  
RIDGE RACER REVOLUTION 99 F  
PHILSOOMA 99 F  
FIFA SOCCER 97 99 F  
COMMAND & CONQUER 99 F  
LEGACY OF KAIN 99 F  
ISS PRO 99 F  
TIME COMMANDO 99 F  
PORSCHE CHALLENGE 99 F  
FADE TO BLACK 99 F  
STREET RACER 99 F  
TOMB RAIDER 99 F  
STAR GLADIATOR 99 F  
COOLBOARDS 99 F  
NBA IN THE ZONE 99 F  
NEED FOR SPEED 2 99 F  
CRASH BANDICOOT 129 F  
ALIEN TRILOGY 129 F  
V RALLY 129 F  
RELOADED 149 F  
LITTLE BIG ADVENTURE 149 F

PROJECT 149 F  
SPIDER 149 F  
BUST A MOVE 2 149 F  
RESIDENT EVIL 149 F  
CHEVALIER DE BAPHOMET 149 F  
WING COMMANDER 4 149 F  
SUIKODEN 149 F  
VANDAL HEARTS 149 F  
PLAYER MANAGER 149 F  
RAPID RACER 149 F  
JP2 : LE MONDE PERDU 149 F  
NAGANO OLYMPICS 149 F  
SNOWRACER 96 149 F  
FINAL FANTASY 7 149 F  
NBA LIVE 149 F  
SYNDICATE WARS 149 F  
TOMB RAIDER 2 149 F  
MDK 149 F  
FIGHTING FORCE 149 F  
CITE DES ENFANTS PERDU 149 F  
ABE ODYSSEY 149 F  
DYNASTY WARRIORS 149 F  
JERSEY DEVIL 149 F  
EVOLUTION GLOBAL 149 F  
EXHUMED 149 F  
WARHAMMER 149 F  
NIGHTMARE CREATURES 149 F  
ALERTE ROUGE 149 F  
STREET FIGHTER EX 149 F  
CRASH BANDICOOT 149 F

REBEL ASSAULT 2 149 F  
COURRIER CRISIS 149 F  
HERCULE 149 F  
PARAPPA THE RAPPER 149 F  
G POLICE 149 F  
CROC 149 F  
COLONY WARS 149 F  
SKULL MONKEY 149 F  
BOUCHIERS QUETZACOL 149 F  
CHILL 149 F  
X MEN 149 F  
MARVEL SUPER HEROES 149 F  
FIRD ANE KLAWD 149 F  
EXTREME SNOWBREAK 149 F  
TOCA TOURING CAR 149 F  
MOTO RACER 149 F  
DEATHTRAP DUNGEON 149 F  
DIABLO 149 F  
JET RIDER 2 149 F  
FIFA SOCCER 98 149 F  
SPAWN 149 F  
NUCLEAR STRIKE 149 F  
ONE 149 F  
AUTO DESTRUCT 149 F  
THEME HOSPITAL 249 F  
DARK OMEN 249 F  
INT.CHAMP. RALLY 249 F  
MEN IN BLACK 249 F  
NEED FOR SPEED 3 249 F  
RESIDENT EVIL 2 269 F

339F



FORMULA ONE 98 VF

NOUVEAU

399 F



CONSOLE OCCAZ GARANTIE 3 MOIS.

SATURN

NEUF  
SATURN

499F



MSH VS SF

JEUX VERSION IMPORT

DEEP FEAR VERSION FRANCAISE 349 F  
WACHENRODER RPG 399 F  
CAPCOM GENERATION VOL 1 349 F  
CAPCOM GENERATION VOL 2 399 F  
SAKURA WARS 449 F  
BRACULA X 299 F  
STRIKER 45 PART 2 399 F  
SHINING FORCE 3 VERSION FRANCAISE 349 F  
GENSO GUUKODEN 289 F  
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2 349 F  
LANGRISSER II 399 F  
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3 349 F  
MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA TEL

MARVEL VS STREET FIGHTER RAM 499 F  
MARVEL VS STREET FIGHTER CD 389 F  
LUNAR II : ETERNAL BLUE 449 F  
RADIANT SILVERGUN 399 F  
FALCON CLASSICS PART II 449 F  
POCKET FIGHTER 399 F  
VAMPIRE SAVIOR 369 F  
STREET FIGHTER X MEN RAM 499 F  
KING OF FIGHTERS 369 F / 499 F  
SAMURAI SPIRIT COLLECTION 349 F  
REAL BOOT COLLECTION 349 F  
SLAYERS ROYAL 2 499 F  
KING OF FIGHTER COLLECTION 349 F

349F



SHINING PART

NOUVEAU

790 F



CONSOLE LIVREE  
AVEC UNE MANETTE

NINTENDO 64

JEUX EURO  
ACCESSOIRES

369F



F ZERO X

JEUX VERSION FRANCAISE

HOLY CENTURY MAGIC (QUEST 64) TEL  
F ZERO X VF 399 F  
TONIC TROUBLE 199 F  
V RALLY 84 399 F  
F1 WORLD GRAND PRIX 399 F  
WIPE OUT 64 TEL  
ISS PRO 98 399 F  
BAHID & KAZODIE 399 F  
MISSION IMPOSSIBLE 399 F  
BOMBERMAN HERO 399 F  
1080 SNOWBOARDING 399 F  
TOP GEAR OVERDRIVE 399 F  
GEEK 84 ENTER THE GEEKS 399 F  
TURBO 2 TEL  
FIFA SOCCER 98 TEL  
MORTAL KOMBAT 4 TEL  
NBA LIVE 98 TEL  
NASCAR 98 TEL  
CONKER QUEST 94 399 F  
GASP DEADLY ARTS TEL



TELEVISION



MISSION IMPOSSIBLE



1080 SNOWBOARDING

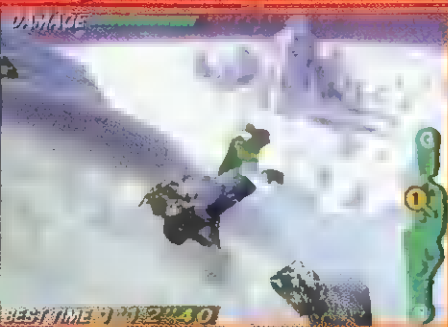
BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT  
A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
☐ CHEQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N° ..... EXPIRE .....

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.





Sur circuit Deadly Fall, faut suivre chemin emprunté par concurrent dirigé par console.

## PERSOS CACHÉS

1080° Snowboarding possède une batterie de persos cachés mais accessibles quand vous finissez jeu en long et en large. Le surfeur d'argent est maintenant devenu un classique. Moins courant, on peut aussi trouver un surfeur d'or et tenez-vous bien : un Panda ! De plus, la seule planche cachée est un pingouin. Mais que fait SPA



Le surfeur d'argent a la stature Dion Blaster.



Le surfeur d'or sur la planche pingouin. A ne rater sous aucun prétexte.



On les trouve vraiment partout ces sales bêtes !

L'hiver approche, les jeux de neige vont bientôt débouler. 1080° Snowboarding était sorti l'hiver dernier au Japon. Pour les Européens, il arrive à point pour la saison de ski.

**A**près un Snowboard Kids un peu trop gentil, 1080° Snowboarding marque les grands débuts de Nintendo dans ce genre à la mode. Au départ, on peut choisir entre six surfeurs sur huit planches. Le jeu est composé de six circuits, avec en plus un half-pipe et un tremplin. En mode Course, le but est de terminer premier, en duel contre un seul concurrent. Le secret pour gagner est de connaître tous les circuits par cœur et de prendre le maximum de raccourcis. Tous les moyens sont bons pour rester premier, même faire tomber l'adversaire. En mode Trick Attack, ce sont les figures qui comptent, et non plus la vitesse. Les manipulations pour les sortir ressemblent aux coups spéciaux des jeux de baston. Rotations ou grabs, les Combos rapportent le plus de points, alors enchaînez donc les figures, au lieu de vous déchirer le pouce pour exécuter un "Ten Eighty". Enfin, le mode Contest vous propose de mettre toutes vos compétences à rude épreuve. Plusieurs petits exercices, comme le slalom, le tremplin ou la course, se suivent. Le but étant bien sûr

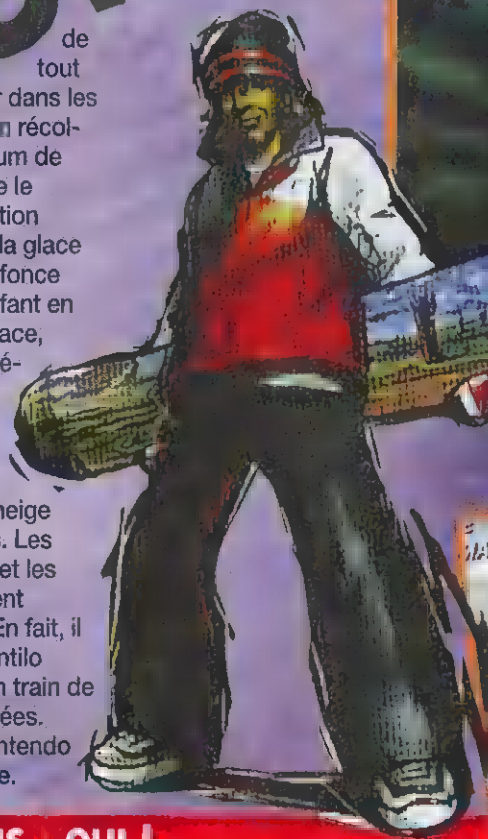


Les surfaces sont très variées. Entre poudreuse et verglas, il y a goudron.



# 1080° snowboard

de tout finir dans les temps en récoltant le maximum de points. 1080° révolutionne le genre grâce à une réalisation époustouflante. On racle la glace sur les rivières, et on s'enfonce dans la poudreuse en surfant en hors-piste. A chaque surface, les effets montrent la supériorité technique de la N64 par rapport à la Playstation. Le vent fait même bouger les vêtements. Les tempêtes de neige donnent froid dans le dos. Les positions, les techniques et les attitudes des persos collent parfaitement à la réalité. En fait, il ne manque plus qu'un ventilateur pour se croire vraiment en train de dévaler les pentes enneigées. Pour un premier essai, Nintendo a réussi un coup de maître.



## AVIS OUI !

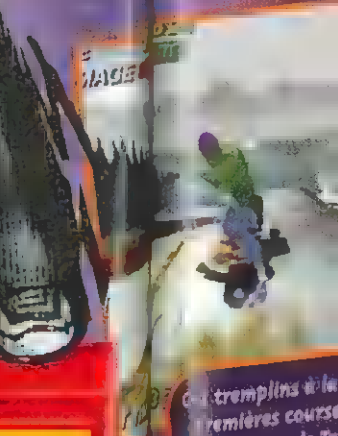
1080° est pour moi le jeu ultime de snowboard. Plus que les graphismes ou les effets spéciaux, c'est la maniabilité qui me plaît. Dès qu'on prend le pad, on rentre tout de suite dans le jeu. Pas de questions à se poser, les commandes sont archi-simples (mais bien pensées). Plus besoin de se prendre la tête pendant une demi-heure pour sortir un tout petit trick. De plus, les persos sont reconnaissables, et, personnellement, mes préférés sont Rob pour la course et Ricky pour les tricks. Je conseille ce titre à tous les fans de glisse. Et même aux autres...



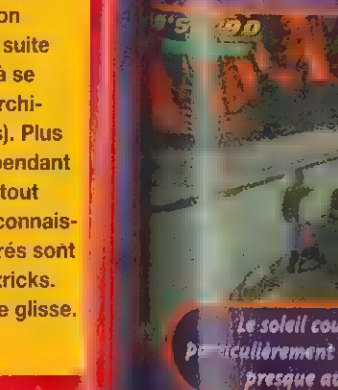
GIA



Dans Dragon sauter dans ce est très

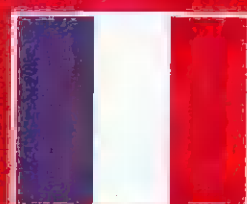


Ces tremplins et les premières courses que pour le Tr



Le soleil cou particulièrement presque au





Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : ANGLAIS

Développeur : NINTENDO  
Éditeur : NINTENDO  
Disponibilité : OUI  
Prix : E

**SNOWBOARD**  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Contrôle : EXCELLENT  
Difficulté : PROGRESSIVE  
Niveaux de difficulté : 3  
Continues : 3  
Sauvegarde : OUI

## AVIS OUI !

Avec ses graphismes magnifiques, ses multiples modes de jeu et sa maniabilité quasi parfaite, Ten Eighty Snowboarding (pour les intimes) est la référence en matière de surf des neiges sur N64. Le jeu est sorti il y a déjà longtemps au Japon et aurait mérité quelques innovations pour cette version officielle. Quoi qu'il en soit il possède tous les ingrédients d'un bon jeu de glisse, tricks de folies, persos cachés, nombreux détails réalistes et mode "Practice". Apparemment pas de gros concurrents en vue, il est et restera donc pour un moment le meilleur sur cette console.

## SWITCH

## SPECIAL FRIME



Passer dans le cercle de feu ne sert strictement à rien mais c'est tellement cool.



Derrière la maison la circuit Dragon Cave, on peut faire un 50-50 sur la petite rampe.



En règle générale, vaut mieux faire des rotations pour enchaîner maximum combos.

Dans Dragon Cave, essayez de sauter dans ce tunnel. Ce raccourci est très efficace.

Les tremplins à la fin des deux courses ne servent à rien. Trick Attack.

Le soleil couchant est particulièrement soigné. Il en est presque aveuglant.

## PRESENTATION

Les pistes qui défilent avec Kensuke qui surfe. Les sélections se font dans un chalet.

85%

## GRAPHISMES

La poudreuse, le verglas, le soleil couchant, les tempêtes... on s'y croirait.

95%

## ANIMATION

Les séquences s'enchaînent bien, mais on aurait aimé une vitesse plus élevée.

92%

## MUSIQUE

De la fausse techno à six sous, qui tape sur le système.

60%

## BRUITAGES

Le bruit de la planche est très bien rendu. Les digits sont claires et distinctes.

90%

## DUREE DE VIE

Le mode Expert est très dur. De plus, il y a plein de persos cachés.

90%

## JOUABILITE

La prise en main est instantanée. Les tricks sortent tout seuls.

95%

## INTERET

Le meilleur snowboard toutes consoles confondues. C'est signé Nintendo, et, comme d'habitude, Mario met une grande claque à tout le monde.

95%



# R-TYPES

*R-Types est une compilation qui réunit deux des plus grands shoot'em up que le monde des jeux vidéo ait connus : R-Type et R-Type 2. D'une difficulté élevée, ces deux titres devraient ravir les amateurs du genre.*

**D** inutile de s'attarder des années sur le scénario, il n'y en a pas, ou si peu : des aliens ont envahi notre espace aérien. Il vous devez tenter de les éliminer. À l'aide de votre vaisseau de type R9, vous devez détruire le boss des aliens, l'ignoble Panda, pardon (c'est l'habitude), l'affreux Bydo. Pour cela, vous disposez d'un armement évolutif. Au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux, de nouveaux modules viennent renforcer votre panoplie d'armes : tirent vos tirs toujours plus puissants : tir laser, missiles, bombes, fragmentation, double tir et autres super "trucs-qui-déchirent-d'la mort"... Un puissant rayon peut également être rechargé à tout instant de la partie. Être lâché sur l'ennemi, cette arme a l'avantage d'être très puissante, elle présente un inconvénient : il est en effet impossible de tirer quand vous êtes rechargé. Quand on pense que l'écran est souvent bourré de vaisseaux ennemis, cette

méthode reste hasardeuse et périlleuse. Les graphismes ne présentent rien de bien extraordinaire : ils sont en 2D classique. Le scrolling se fait de la droite vers la gauche. Ne vous attendez donc pas à des effets spéciaux qui vous retournent la cervelle. Les yeux. Cependant, R-Types est un shoot'em up qui saura retenir toute l'attention des amateurs du genre.

*R-Type, le boss du quatrième niveau se divise en trois parties, trois fois plus de boulot dans*

*R-Type, sans un armement conséquent, vous ne viendrez jamais à bout des boss.*

*R-Type 2, les graphismes de cette version sont plus colorés, les boss restent d'une taille inquiétante.*

*R-Type, il est parfois impossible de détruire certains ennemis. Il suffit alors de se faufiler sous eux sans les toucher.*

## AVIS OUI !

Grand amateur de shoot'em up, inutile de vous dire que je ne pouvais passer à côté de cette compilation. Non seulement elle regroupe deux des plus célèbres shoot'em up de toute l'Histoire, mais sa réalisation est également impeccable. La difficulté est d'un niveau très élevé, et assure de longues heures de jeu. Certes, il ne faut pas s'attendre à des graphismes en 3D temps réel, mais je peux vous assurer qu'une fois que l'on y a goûté, on lâche difficilement le pad !

NIHICO

Version : OFFICIELLE  
Dialogues : ANGLAIS  
Textes : ANGLAIS

Développeur : IREM  
Éditeur : IREM  
Prix : D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
SHOOT THEM UP

### PRESENTATION

Rien de merveilleux. On retrouve les mêmes options qu'autrefois.

### GRAPHISMES

Graphismes minimalistes et couleurs ternes.

### ANIMATION

Rapide. Pas de ralentissements, même quand l'écran est chargé.

### MUSIQUE

La même qu'autrefois. Aujourd'hui ils sont un peu ringards.

### BRUITAGES

De la même trempe que la musique : sommaires et répétitifs.

### DUREE DE VIE

La difficulté est très élevée : on avance lentement.

### JOUABILITE

Le jeu est maniable et la prise en main, rapide.

### INTERET

Deux des plus célèbres shoot'em up de la fin des années 80. Une valeur sûre donc.

89%







# TEST PLAYSTATION



Après *Desert Strike*, *Jungle Strike*, *Urban Strike*, *Soviet Strike*, la suite de *Nuclear Strike* était très attendue des amateurs de cette célèbre série. Electronic Arts, tout en gardant le même esprit, nous propose aujourd'hui *Future Cop*. Le genre est renouvelé d'une manière remarquable.

**L**e scénario se déroule désormais dans le futur : Los Angeles au XXII<sup>e</sup> siècle. Les gangs ont la loi : les caïds dirigent la ville. Bien évidemment, le gouvernement ne l'entend pas de cette oreille et vous envoie sur place pour rétablir l'ordre. In God we trust ! Ce coup-ci, Electronic Arts a complètement renouvelé la série. La différence des épisodes précédents, l'hélicoptère a été abandonné au profit d'un méchawarrior aux allures de Robocop. Mais que les puristes se rassurent, votre personnage est capable à tout instant de se transformer en hovercraft, un peu comme dans le dessin animé "Robotech". Avant chaque niveau, un briefing très détaillé vous explique l'objectif de la mission. Une voix féminine, en français, accompagnée d'images de synthèse de très bonne qualité se fait alors entendre. Il vous faut ensuite choisir votre armement. Bien évidemment, dans les premiers niveaux, le choix des armes est restreint, mais, au fil des missions, votre arsenal deviendra plus fourni. Entièrement en 3D, le jeu propose différentes caméras qu'il est possible d'activer à tout instant. Cependant, seules les caméras arrière se révèlent

vraiment jouables : oubliez les vues latérales. Elles empêchent de voir ce qui se passe devant. Des gadgets vous aident un peu partout : vous pouvez faire gonfler votre hélicoptère pour d'améliorer votre équipement. Sachez aussi que le principe du jeu diffère de la série des *Desert Strike* : il y a désormais un objectif unique par mission. Mais, pour y parvenir, vous devrez au préalable actionner certains leviers pour ouvrir les portes bloquées, mettre en marche des mécanismes ou des assassins d'élite encore détruire des bases stratégiques. Un mode 2 joueurs, dans lequel chaque participant se partage une moitié d'écran, est également disponible. Vous avez alors le choix entre deux nouvelles options : soit chaque joueur dirige son propre véhicule en coopération soit vous vous affrontez dans deux niveaux spécialement créés pour l'occasion. Le vainqueur est celui qui détruit la base adverse la première. Et mieux vaut élaborer un plan d'attaque.

La qualité des graphismes est due à la finesse des décors : le jeu est en haute-résolution.

## AVIS OUI !

Je ne suis pas du tout amateur de la série des *Desert Strike*, et pourtant *Future Cop* a su retenir mon attention, comme quoi le jeu a été complètement remanié. Visuellement, *Future Cop* tire son épingle du jeu grâce à des graphismes en haute-résolution et à des effets visuels très réussis. Mais c'est surtout le mode 2 joueurs qui est sympa. Pouvoir remplir les missions à deux en totale coopération, quelle éclate ! Un vrai travail d'équipe. Les douze missions sont variées et leur difficulté est progressive. Du très bon boulot !

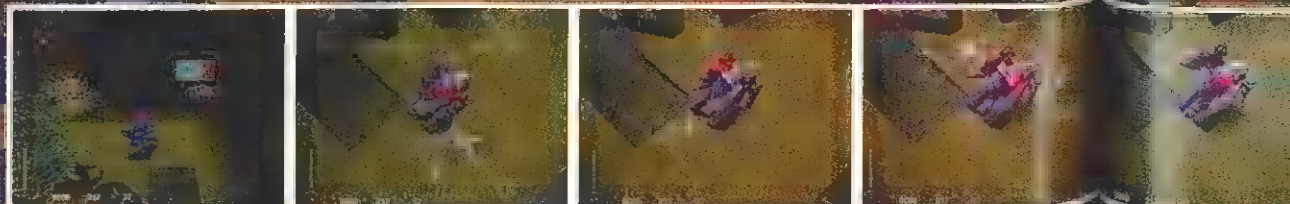


NIIICO

Plus vous avancez dans les niveaux, plus votre armement devient puissant.

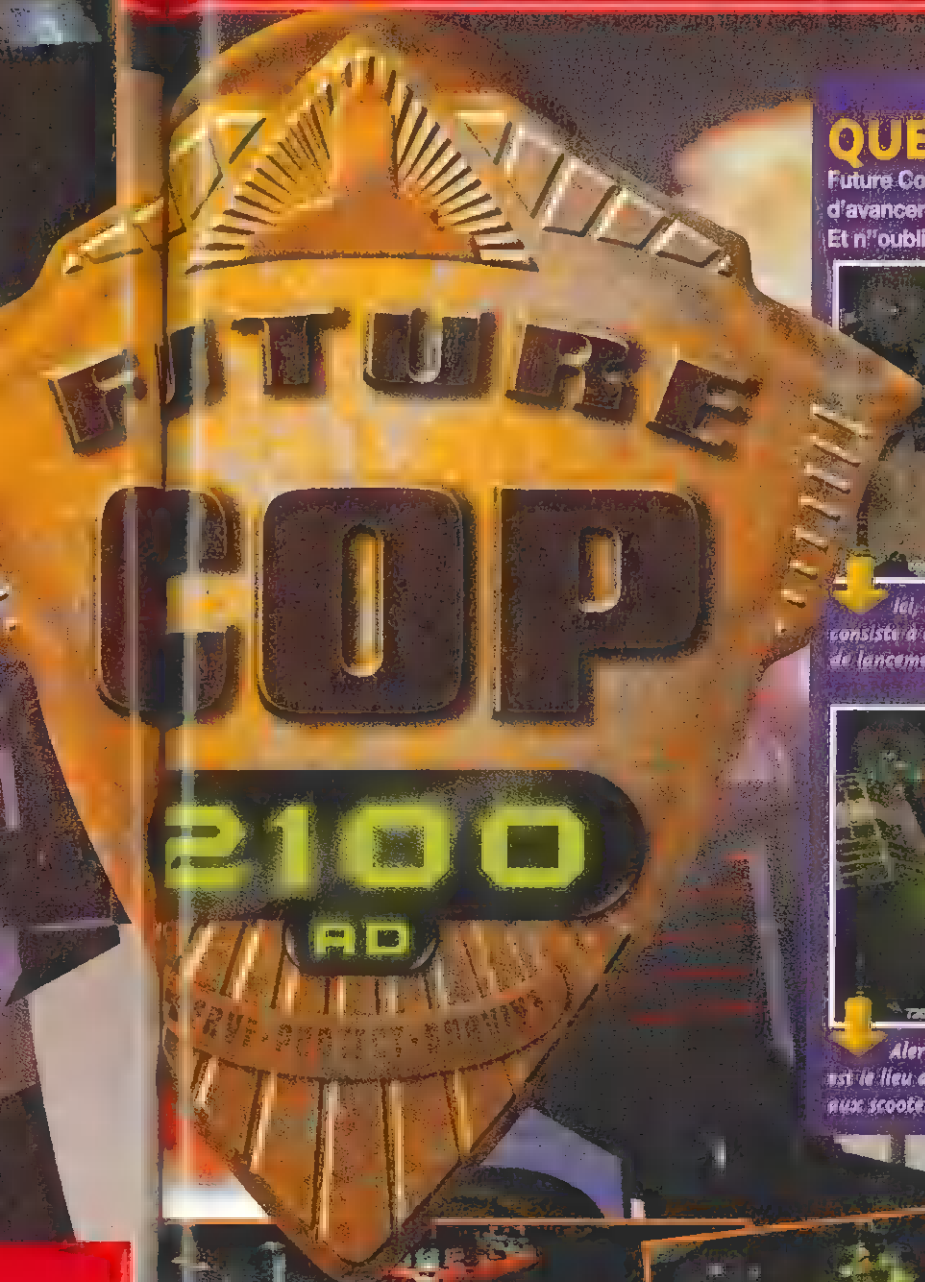
## TRANSFORMATION !

Votre robot peut à tout instant se transformer en hoverboard plus rapide et plus maniable.





e des  
u retenir  
été  
ement,  
u jeu  
aute-  
uels très  
e mode  
uvoir  
totale  
ai travail  
nt  
uiot !

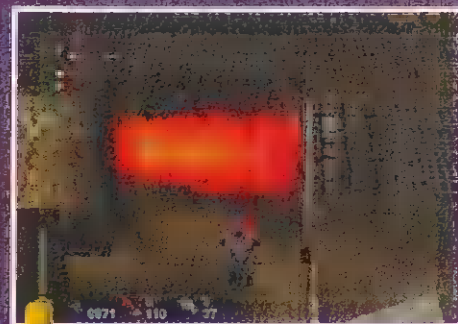


## QUELQUES NIVEAUX

Future Cop contient une bonne dizaine de niveaux à la difficulté croissante. Il est recommandé d'avancer prudemment et de vous servir au mieux de vos armes. Pas d'aflolement, donc. Et n'oubliez pas votre devise : servir, protéger, survivre.



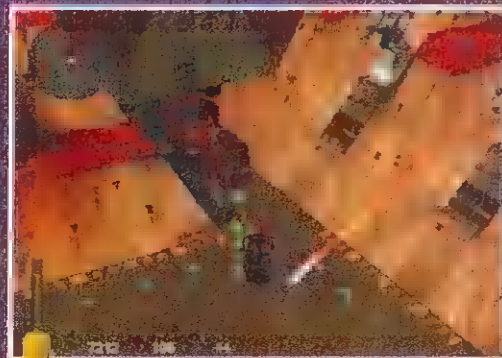
Ici, dans le premier niveau, votre mission consiste à détruire un observatoire qui sert de base de lancement de missiles.



Vos réflexes seront parfois mis à rude épreuve. Ici, il faut passer entre les flammes.



Alerte à Malibu ! La plage de Venice Beach est le lieu de terribles affrontements. Attention à ceux des scooters des mers.



Cette mission se déroule dans une prison. Certaines portes ne se franchissent que lorsqu'un véhicule en sort.



Pas question de continuer la mission sans avoir détruit les générateurs de force.

Vos amis policiers viennent parfois vous donner un coup de main quand la situation l'exige.

Dans le dernier niveau, ça péte de partout ! Les ennemis surgissent du sol et des airs ! Pas une minute de repos.









# GAME PARTNER

## MANGA 武

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

Ah! My Goddess Vol. 1 à 3	V.F.S.	109 F
Albator 84 le Film	V.F.	119 F
Albator 84 Vol. 1 à 7	V.F.	99 F
Arion Cine Manga	V.F.	119 F
Armitage Vol. 1 à 4	V.F.	99 F
Armitage le Film <b>NEW</b>	V.F.	129 F
Jack of Fighting	V.F.	99 F
Jack Vol. 1 à 6	V.F.S.	109 F
Jorgman Vol. 1 à 2	V.F.S.	99 F
Robble Crisis Vol. 1 à 6	V.F.S.	99 F
Capitaine Flam la Serie Vol. 1 à 13	V.F.	99 F
City Hunter O.A.V. 1h30	V.F.S.	119 F
Cobra Vol. 1 à 10	V.F.	99 F
Docteur Slump Vol. 1 à 1	V.F.	129 F
Dragon Ball Vol. 1 à 3	V.F.	79 F
Dragon Ball Epis Inedit Vol. 1 à 6 <b>NEW</b>	V.F.	119 F
Dragon Ball Z Vol. 1 à 12	V.F.	79 F
El Hazard Vol. 1 à 4	V.F.	109 F
Evangeline Vol. 1 <b>NEW</b>	V.F.S.	129 F
Fatal Fury Vol. 1 à 3	V.F.	99 F
Galaxy Express 999 Cine Manga	V.F.	119 F
Galaxy Express 999 Coffret Collector	V.F.S.	279 F
Gen Boy Vol. 1 à 3	V.F.	109 F
Gen Cine Manga	V.F.	119 F
Gunsmith Cats Vol. 1 à 3	V.F.	99 F
Hakkenden Vol. 1	V.F.	119 F
Iria Vol. 1 à 2	V.F.	129 F
Ken le Survivant	V.F.	99 F
Kishin Heidan Vol. 1 à 4	V.F.	99 F
Kojiro Vol. 1 à 4	V.F.	99 F
Kojiro le Film	V.F.	99 F
Le epee de la verite	V.F.S.	109 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F.	129 F
Le Tombeau des Lucioles	V.F.S.	129 F
Les Cites D'or Vol. 1 à 10	V.F.	99 F
Les heros de la Galaxie Cine Manga	V.F.	119 F
Macross 2 Vol. 1 à 3	V.F.	99 F
Mermaid Scar	V.F.	99 F
Moonlight la Pierre Lune	V.F.	99 F
Nadia Vol. 1 à 10 <b>NEW</b>	V.F.	129 F
Olive et Tom Vol. 1 à 2	V.F.	129 F
Princesse Minerva	V.F.S.	109 F
Ranma 1/2 episode Vol. 1 à 4	V.F.	69 F
Sailor Moon episode Vol. 1 à 4	V.F.	69 F
Sailor Moon le Film	V.F.	119 F
Sailor Moon S Vol. 1 à 5 <b>NEW</b>	V.F.	129 F
Saint Seiya le Film Vol. 1 à 4	V.F.	99 F
Saint Seiya Poseidon Vol. 1 à 4 <b>NEW</b>	V.F.	129 F
San Ku Kai Vol. 1 à 9	V.F.	99 F
Slayer Vol. 1 à 3	V.F.S.	109 F
Sulkoden	V.F.	109 F
Street Fighter 2V Vol. 1 à 7 <b>NEW</b>	V.F.	129 F
Tenchi Muyo Special	V.F.	119 F
Tom Sawyer Vol. 1 à 6	V.F.	99 F
Torpedo	V.F.	99 F
Toshinden Vol. 1 à 2	V.F.	99 F
Très cher frere Vol. 1 à 1 <b>NEW</b>	V.F.	129 F
Video Girl Ai Vol. 1 à 3	V.F.S.	109 F
Yama des Tenebres	V.F.	99 F
Yugen Kaisha Vol. 1 à 4	V.F.	99 F

### Mangas érotiques

Select X 2
Allen from Darkness
Imma Yojo Vol. 1 à 3
Anges des Ténèbres
Shin Angel Vol. 1 à 5
Visionary
Miss Visionary
Belles et Diables
Emmy la cochonne
Twin Dolls Vol. 1 à 2
Manga X
Twin Angel Vol. 2 à 4
Mission Extrême Vol. 1 à 2
Cris et Châtiment
Dragon Pink Vol. 1 à 3
Ma Sorcière Rei Rei Vol. 1 à 2
Parade Parade
Hazell Stock

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

129 F Vol 1 & 3



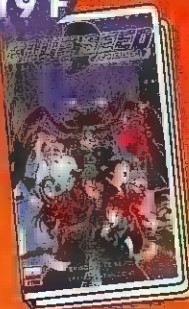
129 F Vol 1 & 3



99 F Vol 1 à 9



119 F Vol 1 à 5



119 F Vol 1 à 7



129 F Vol 1 à 9



129 F Vol 1 à 2



99 F Vol 1 à 3



TOUS LES NOUVEAUX MANGAS VIDÉO DISPO

Coffret 6 K7



390 F

Coffret 7 K7



440 F

1 Tshirt Cobra offert à partir de 600F d'achat

1 Sweat Cobra offert à partir de 800F d'achat

Coffret 7 K7



449 F

Coffret 7 K7



490 F

Coffret 6 K7



349 F

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94, av. de Clichy 75017 PARIS

Nom.....  
Prénom.....  
Adresse.....  
Code postal.....  
Ville.....  
Tél.....  
Signature.....

TITRE DU FILM	PRIX
Frais de port étranger:	
Total à payer + port	

Expédition Colissimo sous 24/48H (frais de port 30F)  
Règlement: Chèque, Mandat, Carte Bleue, Carte Aurore

Commande dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.



NINTENDO 64

Avec ses bisous baveux, ce monstre est certainement un des plus surprenants du jeu.

On donnerait volontiers des claques à certains monstres...

Voilà la nouvelle star de Nintendo : PIKACHU !

# POCKET MONSTERS STADIUM

Avec toutes les versions de Pocket Monsters sur Game Boy, Nintendo peut être fier de ses petites bêtes. Au Japon, c'était déjà un plébiscite, avec un record plus de 8 millions de ventes. Sur N64, son succès dans l'Archipel est pratiquement assuré...

**L** principe de Pocket Monsters (présenté dans le numéro 79) est très innovant par rapport au célèbre Tamagotchi. Dans ce jeu d'aventure atypique, le but n'est pas de vous occuper de votre protégé, mais de le rendre de plus en plus puissant, afin de battre tous ses concurrents. Vous deviendrez alors le meilleur "Pokemon Trainer". La version N64 est conçue comme une extension du jeu Game Boy. Dès que vous avez transféré les données de votre cartouche Game Boy dans la N64 bits, vous pourrez vous battre soit en duel contre un autre éleveur de monstres (qui possède aussi une cartouche Game Boy), soit contre la console. Les combats se déroulent par tours. Vous lancez votre attaque. Votre adversaire encaisse puis contre-attaque. Un adaptateur vous permet aussi de jouer directement à la cartouche Game Boy du Pocket Monsters (mais juste à ce jeu-là), comme

sur une Super Game Boy, mais avec un menu spécifique à la N64. La cartouche N64 s'apparente aussi à une base d'archivage de données, pour échanger les boîtes, les objets ou les monstres. Les menus sont complets, mais un peu compliqués à saisir. Une chose est sûre : cette cartouche N64 cache un tas de secrets. Les différentes couleurs du jeu Game Boy entretenaient déjà un suspense (il y avait 20% de monstres différents sur chaque version). Sur N64, même Nintendo a modélisé les monstres de la version Game Boy, on ne peut se battre qu'avec 40 monstres au départ. Le mystère Pokemon peut durer longtemps. Faut-il finir toutes les coupes pour débloquer tous les monstres ? Faut-il attendre une prochaine mise à jour ? Est-ce que la sortie de Pocket Monsters Yellow sur Game Boy changera les données ? Autant de questions que les fans ne manqueront pas de se poser...

Malgré leur aspect trop gentil, les attaques sont parfois très violentes.

## AVIS OUI, MAIS...

En France, je doute que ce jeu intéresse grand monde, mis à part les dopés à la nipponiaiserie dans mon genre. J'avais déjà passé des heures sur Pocket Monsters "green version". J'attendais donc impatiemment cette mouture N64, pour voir mes petites bêtes prendre des couleurs sur la grosse télé. Graphiquement, les monstres remodelés sont encore plus craquants... Mais, au final, j'ai été déçue, car beaucoup de mes bébés ne figuraient pas dans la librairie du jeu N64. Cela dit, j'ai hâte de découvrir tout ce que cette cartouche cache.

GIA

Le jeu N64 où s'affrontent les élevés a

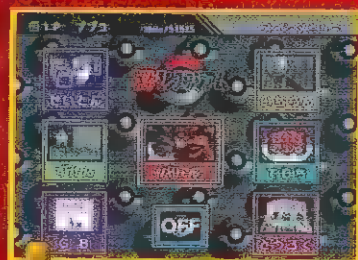




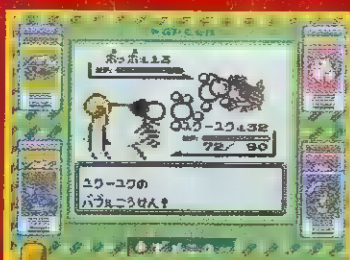
## DE LA GAME BOY À LA NINTENDO 64

Pour transférer les données de la Game Boy à la N64, le jeu est livré avec un 64 GB Pak (également disponible séparément). Il s'insère dans le slot pour le Mem Pak des pads, et vous pourriez y fourrer votre cartouche Game Boy de Pocket Monsters. Ensuite, il n'y a plus qu'à passer par les menus, pour échanger les "box" de monstres, les items, regarder les stats de votre bestiaire, etc.

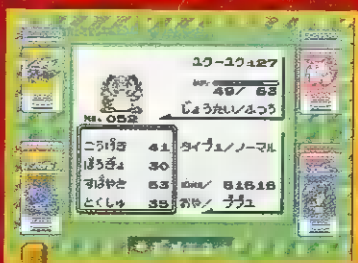
Voilà le fameux 64 GB Pak. Insérez la cartouche Game Boy et N64 fait conversion.



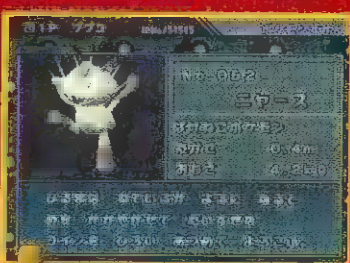
Les menus de sélection sont compliqués à comprendre, mais chaque stade est utile.



On peut même jouer au jeu en direct à partir de la N64.



Avant



Après

## AVIS NON !

Franchement, je ne vois aucun intérêt à ce jeu qui n'est là que pour remplir les poches de Nintendo. Avec ce titre, le créateur de Mario démontre son talent inégalé pour capter l'argent des mômes.

Voir ses bêtes se taper dessus, pour finalement les ranger dans la cartouche, c'est stupide. En plus, je n'ai pas le jeu Game Boy ! Parmi les joueurs français, même lecteurs de Consoles+, les Pokémon Trainer doivent être très rares. C'est amusant 30 secondes, mais pour l'acheter, il faut vraiment être fou ou avoir de l'argent à gaspiller.

PANDA

Une option permet de voir sur la carte où vit chaque espèce de monstres.



Version :  
IMPORT

Dialogues :  
JAPONAIS

Textes :  
JAPONAIS

Développeur : NINTENDO  
Editeur : NINTENDO  
Disponibilité : OUI  
Prix : E

POCKET MONSTERS  
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Contrôle : BON  
Difficulté : MOYENNE  
Niveaux de difficulté : 2  
Continues : =  
Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Très travaillée, avec l'entrée en scène des monstres vedettes de Nintendo.

90%

## GRAPHISMES

Les monstres sont détaillés et mignons. Les attaques sont soignées.

93%

## ANIMATION

Pas de problèmes d'animation, les accès à la cartouche Game Boy sont instantanés.

92%

## MUSIQUE

On peut reconnaître les musiques du jeu Game Boy remastérisées pour l'occasion.

89%

## BRUITAGES

Les cris de guerre des monstres pendant les grosses attaques sont géniaux.

95%

## DUREE DE VIE

Le jeu cache plein de secrets. Si vous aimez, il vous durera un bon moment.

90%

## JOUABILITE

Les menus en japonais sont obscurs, mais les combats restent compréhensibles.

70%

## INTERET

... pour ceux qui ont le jeu Game Boy. 70% pour les autres. Voir ses petits amis passer d'un écran noir et blanc à une grosse télé est un régal.

92%





# MEDIEVIL

**Oyez ! Oyez ! Gentes dames et vaillants damoiseaux, les labos de Sony Angleterre vous ont préparé un beau cadeau. Il s'appelle Medievil, retenez bien ce nom, car personne ne pourra lui résister.**

**Q**ue l'on ne s'y trompe pas. Medievil est très loin d'être un simple jeu d'action dont la seule finalité est de déambuler dans des niveaux en 3D à la recherche de chair fraîche à pourfendre. Il est bien plus subtil que ça. A bien y réfléchir, Medievil se range dans la catégorie des action-RPG (même si l'aspect visuel n'y fait pas penser de prime abord). Si ! Si !

Vous voyez les ennemis que vous devez pourfendre, vous pouvez acheter des objets, vous avez des quêtes à remplir, des gens avec qui tchatcher... Cette précision étant faite, le jeu vous met aux commandes (analogiques et vibrantes si le cœur vous en dit) d'un chevalier défunt du nom de Sir Fortesque. Ce personnage, que l'on croirait sorti de "L'Etrange Noël de Mr Jack", est mort voilà bien longtemps en éliminant la pire menace qui pesait sur son royaume, le sorcier Zarok. Mais Zarok est aujourd'hui de retour et Sir Fortesque est étrangement ressuscité. Sa nouvelle quête va pouvoir commencer. Notre compagnon débute son périple dans son caveau. Sympa comme tout, les villageois de

l'époque l'avaient enterré avec son épée courte, son bouclier de cuivre, des dagues et quelques piécettes. La recherche de ces objets constituera un bon moyen pour apprendre à vous repérer dans l'univers 3D et pour vous familiariser avec le système de caméras (qui peuvent pivoter autour du personnage en pressant L2 et R2 si la pièce n'est pas trop exigüe). Le

perso bien en main, sortez de votre sanctuaire et partez à l'aventure ! Votre but est simple. Sir Fortesque doit explorer chaque parcelle de cette contrée médiévale afin de retrouver Zarok. Et ce n'est pas facile. Le jeu alterne les niveaux plutôt orientés

action avec d'autres qui nécessitent plus de réflexion. Vous reviendrez fréquemment dans un niveau déjà exploré pour y ouvrir de nouveaux passages (avec un nouvel objet, par exemple).

Evidemment, on n'échappe pas aux habituelles recherches de bonus, de vies, de clés et de sorts. On n'échappe pas non plus à ces persos complètement déjantés qui vous courent après avec une fourche ou à ces bossco diaboliques qui



Sir Fortesque est capable de quatre attaques différentes : l'assaut normal, l'assaut circulaire, l'assaut de force (où il emmagasine de l'énergie) et le coup de bélier.

exécutent bêtement et inlassablement les mêmes mouvements. Medievil reprend nombre d'éléments coutumiers aux jeux d'action tout en apportant son lot d'innovations puisé dans le fonds de commerce des RPG. Un mélange détonant et une ambiance qui ne l'est pas moins. Jouez de nuit, avec un casque sur les oreilles, et vous comprendrez notre enthousiasme...

## AVIS ENVOÛTANT !

Si je n'avais qu'un mot à dire sur

Medievil, ce serait "envoûtant". Envoûtant par sa quête intéressante et variée. Envoûtant par son ambiance et son esthétique un brin déjantées.

Medievil m'a fait l'effet hypnotisant d'un Tetris, où l'on s'endort en continuant à torturer ses méninges sur des figures infaisables. Les développeurs ont réalisé un jeu parfaitement équilibré. Ils ont surtout réussi à m'immerger dans leur univers, ce qui, vu le nombre de jeux qu'on encaisse tous les jours, n'est pas si simple. Chapeau !



SPY



AVIS

Je  
mu  
jeu  
auc  
sup  
pa  
e



AH

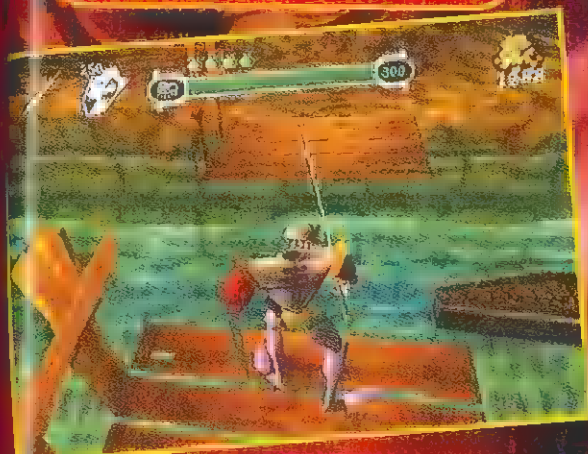




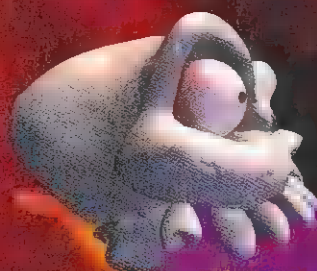
Il ne reste plus que 149 flèches d'arbalète, 250 points de vie à votre bouclier d'argent ? Vous êtes plutôt en forme, le calice est loin d'être rempli, vous avez plus de 1000 pièces d'or en poche.



Sauter sur ce cercueil pour découvrir une zone cachée bourrée de trésors, fioles, vie.



La rune jaune que vous voyez au dernier plan est une clef, va falloir trouver le moyen de l'empocher, sinon vous ne pourrez pas emprunter la deuxième sortie du niveau.



## SIR FORTESQUE, CE HÉROS...

Un bon exemple de l'aspect innovant de ce jeu est sans conteste son hall des héros. Si vous avez tué assez d'ennemis dans un niveau et que vous avez dégagé le calice qui contient toutes ces âmes, on vous jugera assez héroïque pour pénétrer dans cette caveme d'Ali Baba. Ce hall regorge de trésors et recèle les armes des héros tombés au champ d'honneur.

Lorsque vous utilisez une arme de jet, la traînée verte qui vous suit continuellement ira se locker sur l'ennemi plus proche. Très bien vu.



Il faut tuer une quarantaine d'ennemis pour que le calice se matérialise (à 100%).



À ce moment, vous pourrez mettre la main sur cet objet généralement bien planqué.

## AVIS OUI !

Je n'irai pas par quatre chemins : Medievil est un must. Pour moi, ce sera l'un des trois meilleurs jeux de la Playstation d'ici la fin de l'année. Il n'y a aucun reproche à lui faire. La réalisation est superbe, l'action soutenue et le jeu ne manque pas d'originalité. La durée de vie m'a l'air excellente et je compte bien passer de longues heures en sa compagnie. Si on passe pas mal de temps à détruire les ennemis à l'aide de toute une panoplie d'armes, il y a aussi un côté exploration intéressant et des énigmes à résoudre pour pimenter l'aventure. En vérité, je vous le dis, Medievil est incontournable !

AHL



Si vous la nouvelle arme (ou des bonus sans grand intérêt, hein ?)



# MEDIEVIL



Les séquences cinématiques sont de grande qualité et accompagnées par d'excellentes musiques.



## ENIGMATUS MEDIEVILUM EST

La grande force de Medievil est de proposer aux joueurs un monde assez ouvert. Oubliez tout espoir d'enchaîner bêtement les niveaux. Pour tout voir, tout dénicher, vous devrez réfléchir.

Où allez-vous trouver le talisman du sorcier pour invoquer la sorcière Potiron ? Où se trouve le calice (et donc l'accès au hall des héros) alors que vous avez exploré l'aire de jeu dans ses moindres détails et que vous avez tué tout le monde sans exception ? La réponse se trouve souvent dans d'autres niveaux que vous n'aviez pas pu explorer parce que vous n'aviez pas l'objet adéquat. Soyez fouineur ! Inventif, ça ne pourra que vous servir...



Pour explorer la Terre enchantée dans sa totalité, il faudra l'artefact de l'ombre que l'on trouve après bien des galères dans le Village endormi.



Ce village est l'un des endroits clefs. Vous pouvez découvrir la totalité de ce qu'il cache sans avoir à y revenir. Alors soyez tenace.



Lorsqu'un niveau a été exploré dans sa totalité, vous apercevrez le calice ainsi qu'une encoche verte sur la ligne du titre.



Il faudra vous creuser les méninges pour simplement boucler un niveau. Ici vous aurez cinq énigmes à résoudre.



Amener les bons objets au bon endroit est une chose, mais il reste souvent beaucoup à faire.



Version : OFFICIELLE  
Dialogues FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : SCEE  
Editeur : SCEE  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

ACTION-RPG  
1 JOUEUR  
Contrôle : BON  
Difficulté : MOYENNE  
Niveaux de difficulté : -  
Continues : FIOLES DE VIE  
Sauvegardes : 3 (MEMORY CARD)

### PRESENTATION

Les cinématiques sont grandioses et le scénario est parfaitement posé.

94%

### GRAPHISMES

Une esthétique originale, très inspirée des œuvres de Tim Burton. Etonnant !

94%

### ANIMATION

Convaincante. Seule la gestion des caméras pose parfois problème.

90%

### MUSIQUE

Des thèmes parfaitement orchestrés : variés, reposants et dans le ton.

94%

### BRUITAGES

D'une richesse inouïe et les doublages en français sont d'excellente qualité.

95%

### DUREE DE VIE

Une aventure sur 20 niveaux pas simple et bourrée de quêtes annexes.

90%

### JOUABILITE

Le pad analogique est bien exploité, mais il manque de précision sur les sauts.

90%

### INTERET

Un jeu exemplaire, tant dans sa réalisation que dans sa quête, qui passionnera tous les fans de grande aventure et d'action. Envoûtant.

93%



# Spécial Playstation Spécial Soluces



En vente chez ton marchand de journaux



# TENCHU

## STEALTH ASSASSINS

愛蔵

Tenchu est un jeu unique ! Avec Shadow Warrior, Ninja Spirit ou Shinobi, le ninja est devenu un personnage classique et stéréotypé du jeu vidéo. Dans Tenchu, on découvre une nouvelle facette du tueur de l'ombre.

**A**u premier abord, Tenchu ressemble à un jeu d'action en 3D sans grande originalité franchement mal fait sombre. En fait, Tenchu se révèle être un jeu diabolique. On peut choisir d'incarner au choix deux personnages : Rikimaru (un grand costaud tout en noir qui a l'air méchant) et Ayame (une minette qui s'habille plus léger). Ils disposent de tout un arsenal, comme des fléchettes, des grappins, des parchemins magiques, des bombes, des sabres... Les dix niveaux demandent à chaque fois de remplir une mission particulière, comme tuer un infâme marchand, libérer un ninja, sauver la princesse ou encore rejoindre l'autre côté de la ville. Là où Shinobi jouissait dans la lumière sous le regard de tous



Le dernier... plus difficile et de ses

### AVIS OUI !

L'esprit de Tenchu est rusé et fourbe. Jamais je n'ai vu un jeu aussi noir et sombre, ni aussi fort et bien pensé. Attention aux âmes sensibles, car ici on tue sournoisement sans la moindre pitié. C'est perfide (et ça me plaît), mais, si on suit le scénario, on se rend compte que les ninjas se battent toujours contre des méchants. La morale est sauve. Malgré tous ses défauts, une fois rentré dans le jeu, impossible de s'en défaire. J'en rêve même la nuit...



GIA

ses ennemis, les ninjas de Tenchu préfèrent se cacher dans l'ombre et agir dans le secret. Leurs méthodes : Espionner l'ennemi du haut d'un toit, l'égorger quand il dort, attaquer un garde dans le dos, désosser un adversaire sans prévenir... Bref, ce pour quoi étaient payés les vrais ninjas dans le Japon féodal. Les mises à mort sont toujours accompagnées de flots d'hémoglobine. En prenant l'ennemi par surprise, un seul coup suffit. Mais s'il a eu le temps de dégainer son épée, le combat est plus dur à gagner. Dans ce cas, mieux vaut fuir pour se cacher au lieu de se battre à la loyale, tel un chevalier sans peur et sans reproche. Non par lâcheté, mais parce que la gestion de la caméra est exécrable en phase de combat. Pour cette version officielle, plein de détails ont été ajoutés. \*\*\*







La caméra est très mal gérée, ce qui rend les phases de combat énervantes.

Les cinématiques sont en noir et blanc, avec parfois des taches de sang rouge.



## ESPION, ES-TU LA ?

Espionner l'ennemi, le scruter en cachette et attendre son moment de faiblesse pour l'attaquer, voilà une tactique très efficace pour remplir ses missions et qu'on peut appliquer grâce à la caméra subjective.



Derrière un buisson, ni vu ni connu.



Quand vous vous collez contre un mur avec le bouton Furtivité, la caméra se déplace pour mieux montrer ce qui se passe.



Une technique d'approche : se coller contre un mur et marcher à pas de loup.



Seuls les ennemis les plus intelligents vous repéreront, juché sur le toit.

Le dernier boss est certainement l'ennemi le plus difficile à tuer à cause de ses éclairs et de ses attaques dans le dos.



Épargnez toujours les civils qui se baladent et qui crient au secours.

## AVIS OUI, MAIS...

Comme c'est rarement le cas, Activision ne s'est pas contenté d'une simple traduction de la version japonaise. Un très bon point. Les problèmes de caméra sont légèrement réglés, des éléments gores ont été ajoutés ainsi que deux nouvelles missions. Néanmoins, la possibilité de se cacher des ennemis a été réduite (c'est crispant, on a l'impression qu'ils sont équipés de rayons X) et, comme ces derniers sont plus intelligents, le jeu devient très difficile. Bref, du bon et du mauvais, mais pour moi Tenchu est sans conteste le meilleur jeu du genre. A ne pas rater !



SWITCH

En règle générale, les boss ne sont pas très difficiles à battre, à condition d'utiliser sa garde.





# TEST PLAYSTATION TENCHU

## STEALTH ASSASSINS

天禄

... Les décors ont été affinés. La 3D améliorée, l'intelligence des ennemis perfectionnée. Le scénario de certains épisodes a carrément changé. Par exemple, le boss du premier niveau se cache au lieu de vous tirer dessus pendant l'affrontement contre son garde du corps. Deux niveaux ont été ajoutés dans le scénario. Ce qui change aussi l'ordre des missions. Les ennemis sont devenus beaucoup plus difficiles à surprendre. Ils sont très vigilants et appellent même l'aide. Enfin, tout est traduit en français. Activision a peaufiné son titre qui était déjà honorable dans sa version

japonaise. Finalement, malgré tous ses défauts, Tenchu réussit à nous captiver grâce à un intérêt singulier. Ce jeu révolutionne le genre et demande beaucoup de finesse, malgré son aspect un peu gore.

### MISE À MORT

Quand vous surprenez la victime au bon moment (c'est-à-dire quand apparaît un point d'interrogation en bas à gauche), une petite animation s'ensuit pour mettre en scène sa mise à mort. Vous pourrez voir l'action sous un autre angle, afin d'admirer vos exploits.

En mode Entraînement, faut tuer les sept gardes avec des coups fatals sans être repéré.



Plusieurs armes sont disponibles, comme les fumigènes.



Dans le Japon... on peut croiser des extraterrestres à la Roswell...



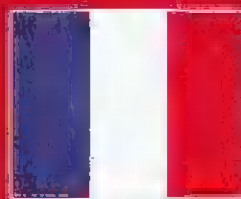
Le katana dans la gorge, c'est fatal



Une autre variante : l'égorgeur



... en surprenant l'ennemi par derrière.



Version : OFFICIELLE  
Dialogues : FRANÇAIS  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : SCEI  
Éditeur : ACTIVISION  
Disponibilité : OUI  
Prix : D

ACTION 3D  
1 JOUEUR  
Contrôle : MOYEN  
Difficulté : VARIABLE  
Niveaux de difficulté : 2  
Continues : INFINIS  
Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

Une cinématique en noir et blanc sur une musique aux sonorités orientales.

90%

### GRAPHISMES

Sombres, pas très détaillés et pixélisés. Franchement pas terribles.

75%

### ANIMATION

La 3D est peu buggée, mais la caméra est souvent mal placée pour scruter l'horizon.

83%

### MUSIQUE

Les divers thèmes assurent une ambiance irréprochable. À écouter absolument !

98%

### BRUITAGES

On a mal pour les victimes.

95%

### DUREE DE VIE

Dix niveaux, avec une difficulté rehaussée, et des subtilités malignes à maîtriser.

92%

### JOUABILITE

La caméra n'est pas bien gérée. Une fois qu'on s'y fait, jouer devient un régal.

83%

### INTERET

Un jeu vil, fourbe et subtil, qui vous met dans la peau d'un ninja dans son travail quotidien. Passionnant, malgré une réalisation moyenne.

91%

La Saturne shoot the bons titres original et respectant

Votre sort... dispose d'un puissant à l'aide plus un gros... une tourelle qui permet d' direction tout autre. C'est... puisque le bo... et avec A ou... tourelle dans l'autre. Le scr... souvent vertic... de même mul... puisque vous... sens. Vous re... boss, et vous... temps limité p... Vous avez qu... différentes. G... options de co... interchangeable

### AVIS

Guardian F



PANDA



# GUARDIAN FORCE

Le dernier boss. Il faudra détruire ses fusées porteuses rapidement, sinon, il s'enfuira, et vous n'aurez pas vraiment gagné.



La Saturn est sans nul doute la console des shoot them up, avec un grand nombre de très bons titres. Guardian Force est un peu plus original que la plupart d'entre eux, tout en respectant la tradition. Alors, à vos pads...

**V**otre vaisseau est une sorte de tank monté sur coussin d'air. Vous disposez d'un laser d'appoint peu puissant à l'avant de votre engin, plus un gros canon monté sur une tourelle orientable à 360°. Ce qui permet d'avancer dans une direction tout en tirant dans une autre. C'est assez maniable puisque le bouton B sert à tirer, et avec A ou C vous tournez la tourelle dans un sens ou dans l'autre. Le scrolling est le plus souvent vertical, mais il est tout de même multidirectionnel puisque vous irez dans tous les sens. Vous rencontrerez des boss, et vous aurez souvent un temps limité pour les détruire. Vous avez quatre armes différentes. Grâce à certaines options de couleur, elles sont interchangeables et upgradables.

Vous avez bien entendu droit à des bombes aux effets radicalement différents suivant votre type d'arme. Mieux vaut bien sûr les économiser pour les boss, ou lorsqu'il y a vraiment trop d'ennemis à l'écran. Après leur emploi, vous restez invincible pendant quelques secondes.



Les décors sont variés, mais un peu vides.



Votre bombe est orientée dans la direction de la tourelle, et nettoie bien l'écran.

Ce niveau est très vicieux, car on ne peut se déplacer que sur la moitié de l'écran.



Il faut se faufiler entre une nuée de missiles que vous lance le boss à chaque niveau.

## AVIS OUI, MAIS...

Guardian Force est un shoot them up, à la sauce "char d'assaut", qui est fort agréable à jouer. Malheureusement, la réalisation technique est un peu juste, surtout au niveau des graphismes. Et, comme en plus, il y a un bon paquet d'excellents shoot sur Saturn, comme Thunder Force 5 ou Silvergun, je dirai que ce jeu reste dans la bonne moyenne, mais rate le hit, c'est dommage. Enfin les amateurs du genre passeront un bon moment avec lui.



PANDA

Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
Textes :

Développeur : SUCCESS  
Éditeur : SUCCESS  
Prix : D  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
SHOOT THEM UP

### PRÉSENTATION

Rien de très spécial, on reste dans la sobriété la plus totale. 70%

### GRAPHISMES

C'est le point faible, des couleurs ternes et des décors vides. 81%

### ANIMATION

Scrolling multidirectionnel rapide, c'est fluide comme il faut. 90%

### MUSIQUE

Ce n'est pas formidable, du vieux synthétiseur... 60%

### BRUITAGES

Pas très variés, mais l'échantillonnage est correct. 70%

### DURÉE DE VIE

Pour un shoot, la durée de vie est honorable, avec 8 niveaux. 85%

### JOUABILITÉ

Après un temps d'adaptation, on maîtrise le tank et sa tourelle. 88%

### INTERET

Guardian Force parvient à se hisser à un bon niveau et plaira aux amateurs. 84%



# DARIUS G

La saga des Darius a sévi dans les salles d'arcade et sur diverses consoles, dont la très vieille mais néanmoins formidable Nec. C'est maintenant au tour de la Playstation d'avoir son Darius.

## A CHAQUE BOSS, SON POINT FAIBLE

Comme dans la vie, chaque boss possède son point faible. Il faudra donc concentrer vos tirs dessus. Le problème c'est qu'ils bougent et changent de forme. Vous devrez attendre, le temps de repérer leur tactique, qu'ils appliquent en boucle, avant d'utiliser le gros laser pour les finir facilement. Merci qui ?

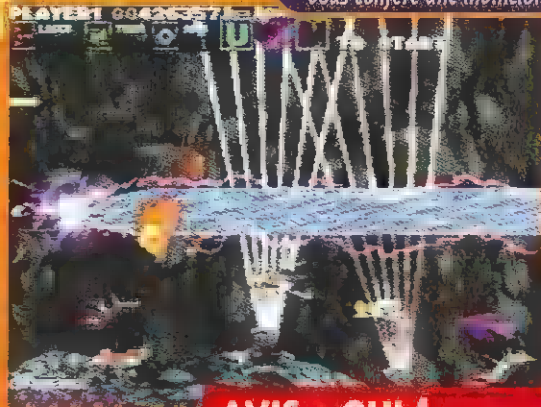


Il faut constamment bouger pour éviter les tirs adverses, tout en essayant de viser le point faible du boss.

**D**arius G est un shoot them up à scrolling horizontal, dont les éléments du décor et les vaisseaux ont été modélisés en 3D pour donner un effet de profondeur. Votre vaisseau possède un tir principal, plus des bombes pour détruire les ennemis au sol, le tout "upgradable" au moyen d'options que vous récupérez en détruisant certains ennemis d'une couleur particulière. Votre vaisseau explosera au premier tir ennemi si vous n'avez pas de Shield (bouclier). Inutile de vous dire que c'est une option à récupérer en priorité. A la fin de chaque niveau, comme dans toutes les versions de Darius, un gigantesque boss vous attend. A chaque fois, c'est une sorte de poisson différent. Grâce à un rayon tracteur, vous pouvez capturer les vaisseaux ennemis. Non seulement ils viennent se mettre à vos côtés et augmentent ainsi votre puissance de feu, mais en plus ils vous servent de boucliers en encaissant les tirs adverses. Vous pouvez soit les faire exploser, vous obtenez

alors une grosse bombe qui nettoie une bonne partie de l'écran, soit concentrer leur énergie pour produire un énorme laser idéal pour liquider les boss. A vous de bien viser leur point faible. Bien entendu, vous ne pouvez pas capturer des vaisseaux à l'infini, leur nombre est limité. Fort heureusement, vous trouverez parfois des options qui permettent d'emprisonner toutes sortes d'appareils supplémentaires. Il y a souvent une multitude de tirs à l'écran et vos réflexes seront mis à rude épreuve.

Le gros laser arrête les tirs ennemis et vous confère une invincibilité totale.



## AVIS OUI !

Le shoot them' up est un de mes genres préférés. Malheureusement, il ne sort plus beaucoup de titres... Mais qu'importe la quantité quand on a la qualité ! Darius G est tout simplement le meilleur, avec des graphismes superbes, des boss



gigantesques et des idées originales, notamment les vaisseaux ennemis qu'on capture... Seule l'animation est un peu limite. Enfin, si vous aimez les shoots, vous adorerez Darius ! Et gare aux crampes !

PANDA



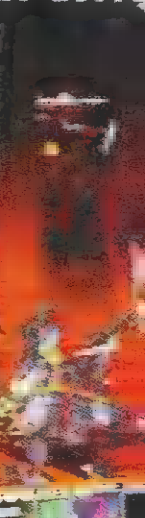
Les tirs rebondissent de façon particulièrement vicieuse.



Pas le temps de se gratter.

L'écran est bien, il faut attraper le vaisseau pour protéger, mais ne pourrez pas à l'infini.

START BUTTON



CREDIT 1



Parfois des...

## AVIS O

Domage qu'il ne sort pas davantage de titres légendaires.



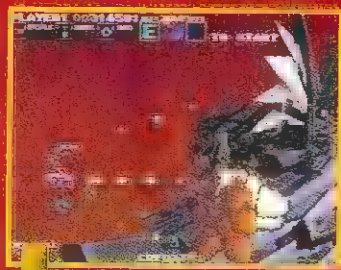
SHOOTS réflexes à gratter, les effets

GIA



## A CHAQUE ENNEMI, SON OPTION

Les options qui se greffent sur votre vaisseau ont un comportement très différent suivant le type d'ennemis que vous avez capturés. Alors, à vous de trouver celles qui sont les plus efficaces.



Ces options ne protègent pas l'avant du vaisseau.

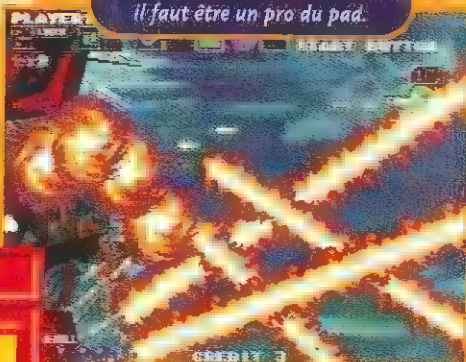


La puissance du feu est tout bonnement gigantesque, un vrai tir de barrage.

L'explosion des vaisseaux capturés permet de souffler un court instant.



Pas évident d'éviter tous ces tirs, il faut être un pro du pad.



L'écran est bien rempli, il faut attraper un vaisseau pour vous protéger, mais vous ne pourrez pas le faire à l'infini.

Parfois, le premier à l'arrière-plan, des éléments comme ce vaisseau se déplacent pour se distraire.

## AVIS OUI !

Domage que le public français ne s'intéresse pas davantage aux shoot'em up. Après les légendaires Super Star Soldier et Gunhed sur

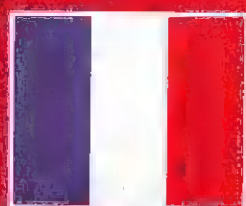
NEC, on a droit aujourd'hui à une nouvelle flopée de bons titres, à commencer par Raystorm, Thunderforce V, Radiant Silvergun et, bien sûr, Darius G. Alors, faites-moi plaisir, ARRETEZ DE BOUDER LES

SHOOTS ! Avec Darius G, vous mettez vos réflexes à rude épreuve. Pas le temps de vous gratter, ni de vous laisser impressionner par les effets 3D. Il est temps de redécouvrir ce genre un peu oublié.



GIA

Heureusement que vous avez un bouclier, sinon vous ne tiendriez pas longtemps.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : THQ
- Editeur : INFOGRAMMES
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT THEM' UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 5
- Continues : SELON LA DIFFICULTÉ
- Sauvegarde : -

## PRESENTATION

En images de synthèse et d'une durée très respectable.

85%

## GRAPHISMES

Tous les éléments sont en 3D. Rendu impeccable et bon effet de profondeur.

93%

## ANIMATION

Le scrolling est rapide, mais le jeu ralentit trop lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis.

80%

## MUSIQUE

Elle soutient bien l'action, et les divers thèmes sont assez speed.

85%

## BRUITAGES

Correctes, mais ils restent trop classiques et pas assez variés.

79%

## DURÉE DE VIE

Vous mettrez un long moment pour le finir, ce qui est rare pour un shoot.

93%

## JOUABILITÉ

Le vaisseau répond au doigt et à l'œil. C'est précis et maniable.

91%

## INTERET

Les amateurs de shoot them up seront ravis de la sortie officielle de ce jeu, qui est tout simplement le meilleur du genre sur Playstation.

92%



# BUGGY

*Buggy vous met aux commandes de petites voitures radioguidées disputant des courses endiablées, un peu comme dans le célèbre Micro Machines. Voyons ce qu'il en est...*

Certains paysages exploitent parfaitement côté "lilliputien".

Les circuits ressemblent beaucoup à ceux de Scars et de V-Rally.

**L**es courses de voitures radioguidées se font rares, et, mis à part Micro Machines, le genre s'était fait un peu oublier. Buggy arrive donc à point, et propose quelques bonnes idées originales. La caméra se place derrière la voiture. Ce choix rend la conduite similaire à un jeu de course normal. Ce détail a son importance, car, le charme de ses prédéces-

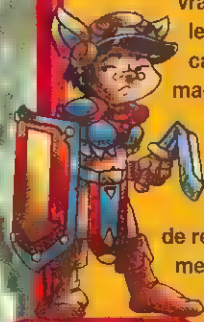
sseurs était la vue d'ensemble, le joueur étant censé tenir une radio-commande. Il y a seize buggys en tout, dont quatre disponibles dès le départ. Le but du jeu est de terminer premier devant les quatre autres concurrents dans les seize courses proposées. A chaque fois que vous gagnerez, vous accéderez à de nouveaux circuits. Quand vous les aurez tous finis en tête une première fois, vous devrez vous mesurer au Challenge 2. La grande originalité de Buggy se trouve dans le ramassage des options. Pour les récupérer, il faut passer à travers des portails colorés. En fonction des combinaisons de couleurs, vous obtiendrez des Turbos, une option d'Invisibilité, des Mega-grips, un Ghost ou encore l'Hélicoptère. En bas

de l'écran, des petits carrés indiquent les associations de couleurs possibles. Notons aussi la configuration jeu commune des commandes analogiques. La boule gauche sert pour accélérer et freiner. La boule droite, pour se diriger. Un moment d'adaptation est donc nécessaire. Malheureusement, Buggy n'est pas compatible avec le Dual Shock. Avec le pad normal, maîtriser les buggys est assez difficile. Dès que vous appuyez sur une direction, vous obtenez un grand coup de volant. Ce défaut nuit à la jouabilité de ce titre pourtant très sympa, mais sans prétention.



## AVIS OUI, MAIS...

Graphiquement, Buggy ressemble beaucoup à Scars, testé le mois dernier. Mais l'animation est vraiment trop saccadée et, si on ajoute le problème de maniabilité, Buggy ne casse pas des briques. C'est dommage, car le jeu est assez fun. Après une heure, mieux vaut s'arrêter pour ne pas trop martyriser ses yeux et son estomac. L'idée des portails est astucieuse, rajoutant une petite note de réflexion, mais cela ne suffit pas pour me captiver. Enfin, on ne peut jouer qu'à deux maxi. Je retourne m'amuser avec MicroMachines...



GIA

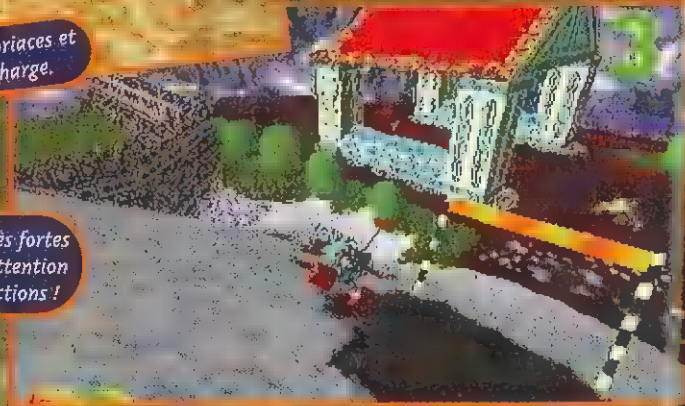


Les concurrents sont assez coriaces et reviennent souvent à la charge.

Les dénivellées sont très fortes sur certaines pistes. Attention à bien suivre les directions !



En mode 2 joueurs, l'animation n'est pas ralentie.

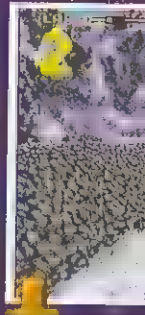


## SÉSAME

En fonction de... si vous êtes... buggy (enfin...)



Le choix



Un petit

Quand vous... courses, on v... une voiture

## AVIS OUI

Buggy propose... téléco... de... es... co...



SWITCH

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TESTS

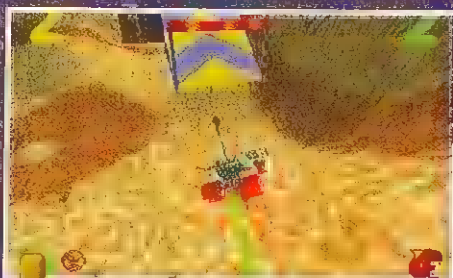


## SESAME, OUVRE-TOI

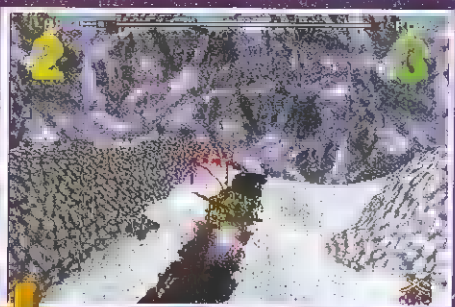
En fonction des portails que vous enchaînez, vous gagnerez diverses options, et, si vous êtes assez doué, des passages secrets s'ouvrant et des ailes pousseront sur votre buggy (enfin, plutôt des hélices).



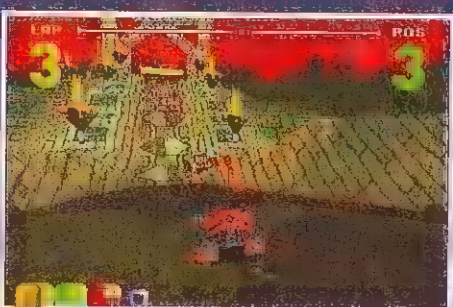
Le choix est délicat : ouvert ou bleu ?



Si vous avez collecté les bons portails, ce passage secret s'ouvrira.



Un petit tour en hélico, ça vous dit ?



Allez, plus qu'un portail violet pour finir la combinaison.

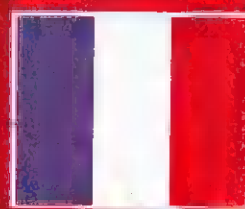
Quand vous finissez une série de courses, on vous récompense avec une voiture plus performante.

## AVIS OUI, MAIS...

Buggy propose de jouer avec des voitures télécommandées. Forcément ça rappelle des souvenirs d'enfance. Le principe est simple : vous terminez deux courses premier pour obtenir un véhicule et deux nouvelles courses. La maniabilité n'est pas parfaite (les graphismes non plus) mais reste correcte et les quelques options qu'on récolte en franchissant les différentes portes sont sympas. Malheureusement, dans le même genre, MicroMachines V3 est toujours le meilleur.

SWITCH

Serait-ce une bouteille vodka vide au loin ?



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : GREMLIN
- Editeur : GREMLIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

**COURSE DE PETITS BOLIDES**  
 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
 Contrôle : LABORIEUX  
 Difficulté : PROGRESSIVE  
 Niveaux de difficulté : -  
 Continues : INFINIS  
 Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Des buggys qui cavalent dans tous les sens. Très dynamique !

85%

## GRAPHISMES

Très colorés avec des décors assez originaux.

88%

## ANIMATION

Trop saccadée. Dommage.

75%

## MUSIQUE

De la techno et de la jungle, de quoi ravir les Switch en herbe.

88%

## BRUITAGES

Pas grand-chose, même pas le bruit des chocs, sauf quand vous passez les portails.

80%

## DUREE DE VIE

16 circuits et 16 buggys, Gremlin a été généreux.

86%

## JOUABILITE

Au début, la prise en main est très difficile.

69%

## INTERET

Buggy est assez amusant et regorge de bonnes idées. Malheureusement, l'animation et la jouabilité ne sont pas à la hauteur.

82%





## ENTER THE GECKO

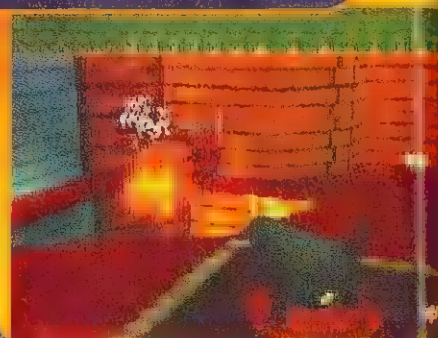
**Gex 3D est sorti il y a plus de six mois sur Playstation. Le voilà maintenant sur Nintendo 64... Alors, est-ce une version à peine réchauffée et bêtement adaptée ? Et que vaut-il face aux poids lourds de la plate-forme ? Réponse plus bas...**

**C**omme son nom l'indique, Gex 3D est un jeu de plates-formes en 3D assez classique dans son principe. Au départ vous n'avez accès qu'à deux mondes, avec une ou trois missions à remplir. A la clé de chacune se trouve une télécommande rouge. Il vous en faudra plusieurs pour continuer à avancer et ouvrir d'autres niveaux. Ce n'est pas sans rappeler le système de Mario ou de Diddy Kong Racing. Vous accéderez aux niveaux cachés si vous récupérez toutes les télécommandes rouges, sans oublier les

options disséminées un peu partout. En tout, ça nous donne trois mondes cachés, plus quatorze niveaux, sept bonus et enfin quatre boss. Voilà de quoi vous assurer une durée de vie plus que satisfaisante. Gex, qui n'est pas manchot, peut sauter, donner des coups de queue pour éliminer ses ennemis, grimper aux murs... Des téléviseurs sont disséminés dans les niveaux, ils contiennent des insectes, à manger sur place ou à emporter, qui remettent une patte de vie. Sachant que vous avez quatre pattes, c'est toujours ça de pris !

Pour ce qui est de l'intrigue, apprenez que Rez est votre ennemi juré, mais inutile de rentrer trop profondément dans le scénario un peu débile, disons qu'il faut lui faire la peau. Vous le retrouverez tout au long du jeu sous différents aspects, car le bougre n'est pas à court d'idées ! Vous pouvez sauvegarder sur le Memory Pack, ou utiliser les mots de passe que le jeu vous donne.

*Le dragon n'est pas très dur à éliminer, mais il faut foncer vers le canon, car il a une fâcheuse tendance à apparaître dans votre dos.*



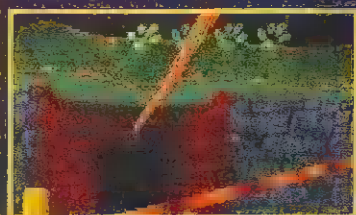
*Un gecko, ça donne lieu à d'*

### THEMES PARK

Chaque niveau reprend un thème inspiré de la télé : Bugs Bunny, les westerns, la Guerre des étoiles, les films d'horreur... Le tout avec musique et décors de circonstance.



*Vous vous accroupissez, avec très peu de vie et terrorisé à l'idée de vous faire tuer par ce deux-pattes... et de devoir vous retaper tout le niveau.*



*On a déjà vu ça, mais c'est le genre de passage très fun, plus dans le genre "Indiana Jones" que film chinois.*



*Gex reste stoïque malgré tous les fantômes de ce château hanté.*

*Dans ces moments-là, on regrette que la maniabilité n'ait pas été plus soignée.*



*Le premier boss... Il suffit de lui les flam*

### AVIS NON !

Gex 3D est loin d'être une daube. C'est un jeu plutôt joli, très long, avec quelques gags assez marrants... mais, car il y a un mais, et même plusieurs ! Le système de caméra est carrément nul à chier. Cela rend le jeu très difficile à maîtriser. Si bien qu'on saute un peu au hasard. Résultat : on doit se retaper plusieurs fois certains passages. C'est extrêmement frustrant. En plus, quand je compare à Mario ou à Banjo sur cette même console, je ne vois pas pourquoi j'irai m'enquiquiner avec ce jeu...



**PANDA**





- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **CRYSTAL DYN.**
- Editeur : **CRYSTAL DYNAMICS**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **MAUVAIS**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Rien de miraculeux. On dira que c'est très sobre.

60%

## GRAPHISMES

De belles textures aux couleurs variées. Bref, un ensemble plus que satisfaisant.

90%

## ANIMATION

Le petit Gex est bien animé, et la 3D ne rame absolument pas. Ça tourne bien.

82%

## MUSIQUE

En rapport avec le thème de chacun des niveaux. A part ça, c'est quelconque.

82%

## BRUITAGES

Quelques mauvaises blagues en américain, des sons rigolos par endroits.

79%

## DUREE DE VIE

Vous n'êtes pas au bout de vos peines si vous voulez finir tous les niveaux !

90%

## JOUABILITE

Les caméras sont si mal foutues qu'on en jette le pad contre les murs...

50%

## INTERET

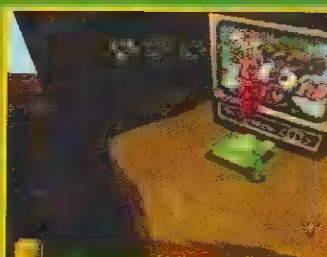
Ce n'est pas un mauvais jeu et on peut prendre plaisir à y jouer. Mais il ne fait pas le poids face aux mastodontes du genre, Banjo ou Mario.

83%

Pour les combats, utilisez la technique : la toupie qui consiste à aller dans tous les sens en donnant des coups tout le temps.

## ZAPPER

Etoiles, télécommandes, bananes, fruits... qu'importe le flacon pourvu qu'on ait l'ivresse. Dans Gex, ce sont des télécommandes qu'il faudra amasser à travers les niveaux... mais, petit-scarabée, pour voir la télécommande d'or qui ouvre les grilles du paradis et les niveaux supérieurs, les chemins sont multiples... Tu devras parfois terrasser de vilains monstres, récupérer des bonus... bon courage !



Une télécommande rouge, il n'y en a plus que deux à récupérer dans ce niveau.

Un gecko, ça grimpe aux murs, ce qui donne lieu à des effets 3D assez sympas.

Le premier boss... simple à liquider, suffit de renvoyer sur lui les flammes de couleur bleue.



## AVIS MOUAI...

Si je reste convaincu que l'intérêt de jeu est bel et bien présent, je ne peux m'empêcher d'être effaré devant le peu d'efforts qu'a fourni Crystal pour adapter Gex 3D sur 64 bits. Le jeu n'a gagné qu'un peu de rapidité (ce qui n'est pas forcément une bonne chose...) mais rien n'a été fait pour la gestion des caméras. Et sur la bécane qui abrite Banjo et Mario, ça fait très mal... Outre ce détail agaçant, le jeu n'est rien d'autre que la copie conforme du titre découvert sur PSX, c'est-à-dire un soft vraiment long, pas facile, et bourré d'idées intéressantes. Saletés de caméras.



SPY



# STAR SOLDIER

Les passionnés des shoot them' up connaissent sans doute *Gunhed*, *Super Star Soldier*, *Final Soldier*... Cette trilogie de grand renom faisait les beaux jours de la Nec. Bonne nouvelle (?), Hudson s'est enfin décidé à faire une suite !

**S**tar Soldier est un shoot them' up à scrolling vertical, avec certains éléments de décors modélisés en 3D. Ce choix permet de donner un effet de profondeur et de réaliser quelques jolis effets de caméra de temps à autres. Votre vaisseau possède une arme de base "upgradable" au moyen d'options, ainsi qu'un bouclier.

protecteur. Vous avez deux façons différentes d'utiliser l'énergie réservée à votre ultime attaque. Soit en balançant un énorme rayon laser concentré vers l'avant. Soit en tirant une multitude de lasers dans toutes les directions. À la fin de chaque niveau, un boss essaiera de vous éliminer. En plus du mode de jeu normal, vous avez deux modes de Time Attack de respectivement deux et cinq minutes. Vous devrez alors réaliser le meilleur score le plus rapidement possible. On peut régler la vitesse du vaisseau. De plus, le pad analogique est assez bien utilisé modulant votre vitesse de déplacement en fonction de l'impulsion donnée sur le manche du pad.

Les boss sont vraiment très classiques. Du reste, dans son ensemble, le jeu laisse un goût de déjà vu cent fois.

Ce tir est très puissant, mais ne dure qu'une poignée de secondes. Mieux vaut conserver pour les boss de fin de niveau.

Il faut détruire ces vaisseaux avant qu'ils commencent à tirer, sinon c'est trop tard.

## OUI, MAIS...

La Nec est une console chère à mon cœur, et la série des Star Soldier occupe une place de choix dans mon Panthéon... J'attendais donc avec énormément d'impatience cette adaptation sur N64, prévue initialement sur PC-FX pour la petite histoire. Malheureusement, c'est une amère déception... Graphiquement, le jeu n'est pas à la hauteur, il ne compte que six niveaux, et il est beaucoup trop répétitif et facile. C'est aussi, et c'est ça qui est triste, le plus sympa sur cette console...



PANDA

## BOUCLIER

L'idée du bouclier d'énergie qui dévie les tirs est très sympa. D'autant qu'il ne dure que quelques secondes, et qu'il lui faut du temps pour se recharger. On ne peut donc pas en abuser. Mais il faut avouer que cela rend le jeu un peu trop facile.



Le bouclier repousse tous les types de tirs, mais il ne reste pas actif très longtemps.



Contre les boss, dès que vous venez de mourir, foncez dedans et faites exploser votre bombe au niveau de son point faible.



- Version IMPORT
- Dialogues
- Textes

- Développeur : HUDSON
- Editeur : HUDSON
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- SHOOT THEM' UP

## PRÉSENTATION

Rien de spécial, comme d'habitude, sur cartouche.

## GRAPHISMES

Les décors sont assez variés mais très décevants.

## ANIMATION

Fluide et rapide, les deux qualités essentielles pour tout shoot.

## MUSIQUE

Il n'y a pas de quoi s'en relever la nuit... c'est ultra classique.

## BRUITAGES

Là encore, ça manque d'originalité...

## DURÉE DE VIE

Le jeu se termine vite mais on y revient sans problème.

## JOUABILITÉ

La prise en main est immédiate, et le vaisseau répond bien.

## INTERET

Star Soldier est très décevant... mais il n'y a pas mieux dans le genre sur cette console.

75%



LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

# GAME PARTNER

94, AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS - TÉL: 01.42.63.41.08 - M<sup>o</sup> La Fourche. Bus 54, 74, 81, 31

## NOUS RACHETONS CASH VOS JEUX !

### ACCESSOIRES

MEMORY CARD PSX SONY.....	149F
MEMORY CARD PSX EDGE 15 BLOCS.....	79F
CÂBLE RGB PSX.....	69F
MANETTE PLAY EDGE.....	89F
MANETTE DUAL SHOCK.....	199F
CARTE MPEG NOUVELLE VERSION	
KIT UNIVERSEL RF PAL	
POUR PSX/N64	
249F	
CATALOGUE JAP+CD DÉMO JOUABLE	

### CONSOLES

PLAYSTATION DUAL SHOCK.....	790F
PLAYSTATION VALUE PACK.....	990F
NINTENDO 64.....	790F
NINTENDO 64.....	860F
avec sacoche de transport souple 4 compartiments.	
Sacoche de transport souple 4 compartiments	
pour PSX ou N64.....	
59F	
+K7 VHS DEMO	
+CATALOGUE JEUX	

### OCCASIONS

TOUS NOS JEUX SONT GARANTIS 6 MOIS	
PLAYSTATION.....	590F
NINTENDO 64.....	590F
ET PLUSIEURS JEUX SUR:	
PSX, N64, SATURN,	
NINTENDO, MEGADRIE,	
GB, GG	

### PROMOTIONS

#### JEUX NEUFS

SONIC 3D MD.....	169F
PINOCCHIO MD.....	169F
JEUX NEUFS N64 VERSION JAP	
À PARTIR DE.....	
99F	
JEUX NEUFS SAT VERSION JAP	
À PARTIR DE.....	
50F	
FINAL FANTASY VII.....	299F



### GAME BOY

CAMÉRA GAME BOY.....	349F
IMPRIMANTE GAME BOY.....	399F
GAME BOY POCKET ROSE.....	349F
JEUX NEUFS GAME BOY.....	99F

## PUCE UNIVERSELLE PSX SUR PLACE

### EUROPE

F1 WORLD GP (N64)  
ISS 98 (N64)  
EARTH WORM JIM 3 D (N64)  
IGGY'S WRECKING BALL (N64)  
MISSION IMPOSSIBLE (N64)  
BOMBERMAN HERO (N64)  
WAIJALAE TRUE GOLF CLASSIC (N64)  
MORTAL KOMBAT 4 (N64)  
OFF ROAD CHALLENGE (N64)  
TWISTED EDGE SNOWBOARD (N64)  
GASP (N64)

### JEUX PSX/N64

NASCAR 99 (N64)  
WILD ARMS (PSX)  
ALUNDRA VF (PSX)  
VIGILANTE 8 (PSX)  
MAADEN 99 (N64)  
VIRTUAL CHESS 64 (N64)  
TEKKEN 3 (PSX)  
COL McRAE RALLY (PSX)  
GHOST IN THE SHELL (PSX)  
POINT BLANK (PSX)  
MOTO RACER 2 (PSX)

### IMPORTS JAP et US

METAL GEAR SOLID Edition limitée (PSX)  
METAL GEAR SOLID (PSX)  
STAR OCEAN 2 (PSX)  
OVER BLOOD 2 (PSX)  
RIVALS SCHOOL (PSX)  
BRAVE FENCER MUSASHINDEN (PSX)  
KING OF FIGHTER'S 97 (PSX)  
REAL BOUT SPECIAL DOMINATED (PSX)  
B.L.U.E LEGEND OF WATER (PSX)  
WORLD CUP WINNING ELEVEN (PSX)  
GUILTY GEAR (PSX)  
GUN BARIL (POINT BLANK 2) (PSX)  
BOMBERMAN RACING (N64)  
PUZZLE BUBBLE 2 (PSX)  
PARASIT EVE (PSX)  
XENO GEAR (PSX)  
GRANSTREAM SAGA (PSX)  
DESTRECA (PSX)  
DOLPHIN'S DREAM (PSX)  
QUEST 64 (N64)  
POCKET FIGHTER (PSX)  
SLAYERS ROYAL (PSX)

**POUR TOUS  
LES AUTRES  
TITRES,  
NOUS  
CONSULTER**

**N'HÉSITEZ PAS À NOUS CONTACTER POUR TOUT RENSEIGNEMENT !**

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER 94 av. de Clichy 75017 PARIS

Consoles - Jeux	Qte	Prix
Frais de port		
(1 Jeu: 30F / 1 Console: 60F)	Total à payer	

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : ..... Ville : .....  
Tél : ..... Signature .....  
(signature des parents pour les mineurs) :

Mode de règlement :  
Chèque ☐  
C.B. ☐  
Mandat ☐  
Carte Aurore ☐  
CRT ☐

Dans la limite des stocks disponibles. Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs



# KARTIA

## THE WORD OF FATE

### MAGIQUE

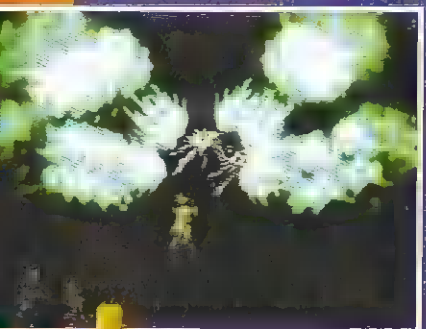
Les magies sont assez sympas et très nombreuses, mais, à chaque fois que vous utilisez un sort, une composante matérielle est détruite. Alors... attention à ne pas toujours lancer des invocations qui utilisent des "Kartia" de Mithril, vous en avez en faible quantité.



Les magies peuvent agir sur les décors. Ici, une partie de l'eau va geler.



Les magies à zone d'effet sont très efficaces lorsque vos adversaires sont regroupés.



Bien souvent, il vaut mieux utiliser une magie, plutôt que d'attaquer au corps à corps et de risquer un contre.

Pour notre plus grand plaisir, Atlus sort de son registre habituel. Ceux qui ont aimé Final Fantasy Tactics ou Vandal Heart seront intéressés de savoir que Kartia fait partie du même genre, à savoir la grande famille des Tactics et simulation-RPG.

**K**artia est le titre américain de Rebus, sorti il y a quelques mois au Japon. Il s'agit d'un Tactics entièrement réalisé en 3D, dont le scénario est excellent, ni trop gnangnan ni trop classique. Les sentiments et les émotions des héros sont très approfondis, une première de ce côté-là.

Grâce au "Kartia" (l'élément magique de base), certains de vos personnages ont la possibilité de créer des monstres de trois types différents : Shadow, Normal et Doll. Le Doll étant plus fort que le Shadow, lui-même plus fort que le Normal qui lui, bat le Doll. Ce qui va vous obliger à mettre en place des

stratégies et à réagir vite en fonction de la nature des troupes ennemies. De plus, dans chacune des trois classes, existe un grand nombre de monstres différents, certains pouvant tirer à distance, comme les golems ou les lézards... Plus, ils ont puissants, plus ils vous coûtent de "Kartia" lors de l'invocation. Vous ne devrez laisser mourir aucun de vos héros, mais vos créatures, quant à elles, peuvent être tuées. Essayez tout de même de les conserver, car elles vous suivent entre les batailles et gagnent des points d'expérience. Le "Kartia" sert également à invoquer toutes les sortes de magies élémentaires. Enfin, dans son déroulement, Kartia se calque exactement sur Longlissard et Tactics Ogre, enchaînant batailles et phases de dialogues. On peut jouer à deux simultanément en mode Bataille et importer ses personnages avec une Memory Card.



La terre a tremblé, et le sol s'est nettement enfoncé !

### AVIS OUI !

Kartia est bien réalisé, même s'il n'est pas aussi beau que Final Tactics, par exemple. Il est tout en 3D, avec de belles illustrations lorsque les personnages discutent entre eux.

Tactiquement, Kartia amène son lot de bonnes idées, et en plus le scénario est bien ficelé et intéressant ! On peut de surcroît jouer à deux, l'un contre l'autre, et importer des personnages à partir de la Memory Card d'un pote... Bref, c'est on ne peut plus complet. En clair, Kartia est un des meilleurs jeux du genre, à essayer absolument.



PANDA



Admirez la richesse et la variété des décors.

### AVIS OUI !

Franchement,



CHEUB





design héros est assez pique.



Les combats se déroulent rapidement.

## UN BON CONSEIL

Lorsque vous affrontez un boss, nettoyez tout le niveau et entourez-le bien avec vos personnages. Ensuite frappez-le à chaque tour en prenant bien garde à ne pas le tuer. Comme il devra à chaque fois se soigner, vos personnages pourront s'entraîner indéfiniment contre lui en gagnant beaucoup de points d'expérience. Lâche, mais efficace, à l'image du Panda.



Vous serez captivé par cet excellent scénario.



Il faut bien reconnaître les types de créatures dont disposent vos ennemis afin d'invoquer leur opposé.



Evidemment, il faut grouper vos attaques contre un seul monstre à la fois.

## AVIS OUI !

Franchement, Kartia est génial ! Non seulement il est parfaitement réalisé (scènes cinématiques, graphismes très sympas et sons superbes), mais en plus il a une durée de vie extraordinaire (deux scénarios en mode 1 joueur, et un mode 2 joueurs qui vous promet des dizaines d'heures de jeu). De plus, le système des magies est très novateur : vous devrez tout au long du jeu créer vos sorts, vos armes et vos alliés, en utilisant des cartes. Il faut le voir pour le croire !



CHEUB



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **ATLUS**
- Editeur : **ATLUS**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Une introduction en images de synthèse plutôt sympathique.

88%

## GRAPHISMES

D'assez bonne qualité. Le jeu est entièrement en 3D.

87%

## ANIMATION

On peut modifier l'angle de vue des combats.

-%

## MUSIQUE

Rien d'inoubliable.

83%

## BRUITAGES

Là aussi, il n'y a pas grand-chose de remarquable.

81%

## DUREE DE VIE

Avec ce genre de jeu, vous en avez toujours pour votre argent.

90%

## JOUABILITE

La prise en main est très simple, et on s'y retrouve tout de suite.

93%

## INTERET

Kartia, même s'il n'est pas aussi bon que Final Tactics dans sa réalisation graphique, est très intéressant et ravira les amateurs du genre.

90%



# NEO

## AVIS NON !



On pourrait qualifier N<sub>2</sub>O de psychédélique, coloré, flashy. Personnellement, j'emploierai plutôt les mots euphorisant, subliminal et épileptique. Le jeu est assez bien fait, mais je ne prends aucun plaisir à passer les niveaux. Les tunnels qui défilent sont gerbants à souhait. Les effets de lumière sont bluffants, mais parfois, pour passer certains niveaux, il faut s'appeler Luke Skywalker ■ avoir la Force à ses côtés. N<sub>2</sub>O fait partie de ces jeux "branchés" sans grand intérêt.

GIA

Collectez bien les pièces éparpillées après la destruction d'un ennemi.

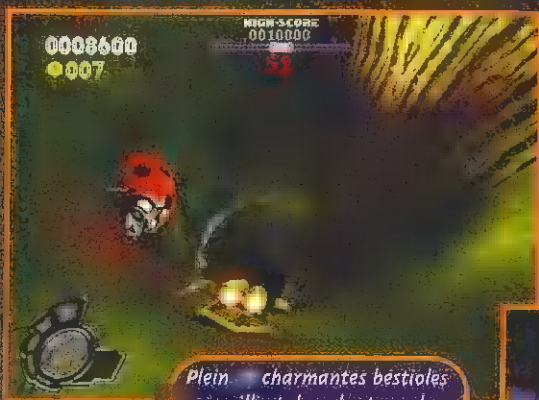
N<sub>2</sub>O Nitrous Oxide, voilà un nom bien étrange pour un jeu vidéo. D'ailleurs, sous ses faux airs de shoot'em up, l'étrangeté ne s'arrête pas au titre.

Le gaz N<sub>2</sub>O s'appelle en termes chimiques, l'oxyde nitreux. On le connaît sous le nom plus familier de "gaz hilarant". C'est aussi un anesthésiant très apprécié des dentistes pour ses facultés miraculeuses contre l'anxiété. N<sub>2</sub>O n'est donc pas un titre choisi au hasard. Graphiquement, les effets de lumière donnent un aspect psychédélique au jeu, ceci expliquant peut-être le choix du titre. Les vieux jeux comme Tempest, Stun Runner et Nanotek Warrior ont trouvé une sorte d'héritier. Le principe consiste à tirer sur tout ce qui bouge dans un tunnel.

araignées, moustiques, bestioles en tout genre. Si vous les tuez, vous serez récompensé en pièces et en bonus ramasser. Quand vous déplacez le vaisseau, il reste collé aux parois du tunnel. Il est donc possible d'avoir la tête en bas. On peut tourner, sauter pour éviter les obstacles, ralentir et accélérer pour mieux contrôler ses déplacements ou pour prendre plus d'options. L'animation est super-sonique. Les réflexes sont primordiaux pour tirer sur tous les ennemis surtout, les

éviter. Au départ, cinq niveaux sont disponibles, dont un qui sert d'initiation, et on peut choisir entre quatre vaisseaux. En plus, vous avez accès à un mode Tutorial, pour apprendre les bases du jeu. Des petits écrans de texte indiquent les diverses astuces, surtout les principes et les règles à respecter. En conclusion, N<sub>2</sub>O est un jeu rafraîchissant et très

original. On prend volontiers pour se détendre. Finalement, aurait-il les mêmes effets que le gaz dont il porte le nom. L'abus provoquerait-il des lésions graves sur le système nerveux ?



Plein de charmantes bestioles grouillent dans les tunnels.



Ces toiles sont lancées par le boss du niveau.



Ces boules ne cherchent qu'à vous rentrer dedans, alors dégommez-les avant.



Tous les niveaux sont construits en tunnel.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : GREMLIN
- Éditeur : GREMLIN
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SHOOT THEM UP

### PRESENTATION

Des formes vaguement identifiables sur une musique planante.

### GRAPHISMES

Lumineux et fins, les décors sont tous en forme de tunnel.

### ANIMATION

Elle peut atteindre une vitesse hallucinante.

### MUSIQUE

Très techno, elle plaira aux fans de musique synthétique.

### BRUITAGES

Des explosions et des digits. Pas grand-chose d'intéressant.

### DUREE DE VIE

Une trentaine de niveaux, de quoi s'occuper un bon moment.

### JOUABILITE

C'est très rapide. On a parfois du mal à contrôler l'engin.

### INTERET

Le très bizarre concept de N<sub>2</sub>O est intéressant, mais risque de rebuter nombre de joueurs.

79%

10

10

3

Extrait règlement PlayStation, 10 jeux gagnants seront  
50 rue Taibbo

"ISS 98", ISS PRO 98  
"et "Playstation", n



# CONCOURS



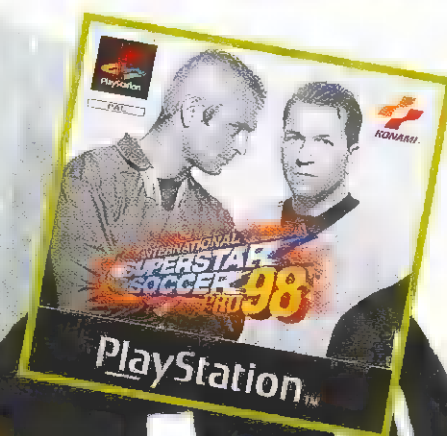
Participe sur  
le **3615 TCPLUS\***  
et au  
**08 36 68 11 41\***

**A GAGNER :**

● 10 jeux ISS Pro 98 sur PlayStation ●

● 10 jeux ISS 98 sur Nintendo 64 ●

● 30 t-shirts ●



\*36.15 et 08 36 68 : 2.23 FTTC/min

Extrait du règlement : Le concours "ISS 98" est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 30 septembre au 27 octobre 1998 minuit. Il est doté de : 10 jeux ISS Pro 98 sur PlayStation, 10 jeux ISS 98 sur Nintendo 64, 30 t-shirts. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS\* ou par téléphone au 08 36 68 11 41\*. Les 50 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus. En cas d'ex-aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin et Comty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles + Concours ISS 98, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.

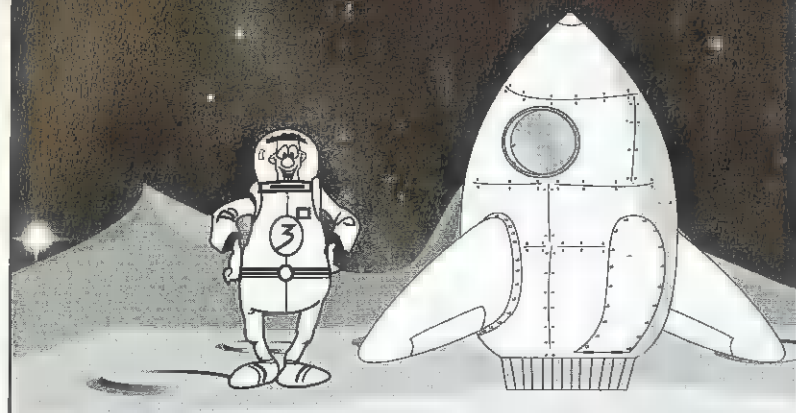


"ISS 98", "ISS PRO 98" et "XXL" sont des marques déposées de Konami Co., LTD. © 1997 Konami. Tous droits réservés.

"N" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo ©, Nintendo 64 et le Logo "N" sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.



# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

<b>ALIEN 3 (EUR)</b>	<b>99,00</b>	<b>MICRO MACHINE 97 (EUR)</b>	<b>149,00</b>
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
<b>FIFA 98 (EUR)</b>	<b>149,00</b>	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00		
LOTUS II	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

## SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
CASPER	199,00	REAL M	99,00
<b>FIFA 98</b>	<b>149,00</b>	REVOLUTION X	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	SUPER BC KID	99,00
F ZERO	149,00	<b>SCHTROUMPS 2</b>	<b>129,00</b>
HAGANE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	SPIROU	99,00
<b>INTERNATIONAL SUPER STAR</b>		STARTRECK DEEP	99,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>149,00</b>	TETRIS ATTACK	299,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
JUDGE DREDD	99,00	TINTIN AU TIBET	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
LE ROI LION	99,00	<b>TOYS STORY</b>	<b>99,00</b>
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MYSTIC QUEST	99,00	WRESTLEMANIA	149,00
<b>NBA LIVE 97</b>	<b>99,00</b>	<b>ZELDA 3</b>	<b>199,00</b>
NHL 96	99,00	ZOOP	99,00
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00	• MANETTE ASCII	99,00
PLOK	99,00	• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
		• PRISE PERITEL	149,00

## 3DO

<b>ALONE IN THE DARK 2 (VF)</b>	<b>99,00</b>	RETURN OF FIRE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BATTLE SPORT	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
DOOM	99,00	SNOW JOB	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SPACE HULK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SPACE PIRATE	99,00
HELL	99,00	STAR BLADE	99,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	99,00	STRIKER	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SYNDICATE	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	99,00
QUARANTINE	99,00		

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00  
• MANETTE TURBO 99,00  
• MANETTE PANASONIC 99,00  
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00  
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

## GAME BOY

<b>CONSOLE GAME BOY POCKET</b>	<b>399 F</b>
<b>CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR</b>	<b>349 F</b>
<b>CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR</b>	<b>329 F</b>
<b>GAME BOY CAMERA</b>	<b>349 F</b>
<b>IMPRIMANTE</b>	<b>399 F</b>

ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO LAND 2	199,00
ALLEWAY	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
<b>BRAIN DRAIN</b>	<b>199,00</b>	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 2	179,00	PINOCCHIO	249,00
<b>CASTELVANIA</b>	<b>199,00</b>	POP UP	99,00
<b>COUPE DU MONDE</b>	<b>199,00</b>	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DAFFY DUCK	199,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TENNIS	129,00
DR MARIO	129,00	TETRIS	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	THE LITTLE MERMAID	169,00
F1 RACE	129,00	TRACK N FIELD	169,00
FERRARI	129,00	<b>TUROC</b>	<b>199,00</b>
GARGOYLES QUEST	129,00	V RALLY	229,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	WARIO LAND	199,00
GOLF	129,00	WARIO LAND 2	249,00
INDIANA JHONES	169,00	WAVE RACE	129,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF RAW	149,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF WARZONE	199,00
<b>JURASSIK PARK II</b>	<b>249,00</b>	YOSHIES COOKIES	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
<b>LUCKY LUCKE</b>	<b>199,00</b>		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

### ACCESSOIRES

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

## NEO GEO CD

<b>NEO GEO CD</b>	<b>1890 F</b>	KING OF FIGHTER 98	399,00
<b>JOYSTICK</b>	<b>399,00</b>	<b>LAST BLADE</b>	<b>399,00</b>
<b>MANETTE</b>	<b>249,00</b>	<b>METAL SLUG 2</b>	<b>399,00</b>
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
<b>BLAZING STAR</b>	<b>399,00</b>	<b>REAL BOUT 2 SPECIAL</b>	<b>399,00</b>
FATAL FURY SPECIAL	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	WIND JAMMER	199,00

## AUTRES

### Néo Géo

ART OF FIGHTING	199,00
FATAL FURY II	199,00
<b>KING OF FIGHTER 98</b>	<b>1690,00</b>
WORLD HEROES II	199,00

### Game Gear

**499 F**

### Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX

**790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive F

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX A 99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

**JEUX**  
FINAL FANTASY VII  
PRIVATE SCHOOL

**JEUX**  
BRAVE FENCER + DEMO  
**BUSHIDO BLADE 2**  
FRONT MISSION II  
GRAN TOURISMO  
KING OF FIGHTER 97  
METAL GEAR SOLID  
OVER BLOOD 2  
PARASITE EVE  
RESIDENT EVIL 2  
SOKAIGI  
TAIL CONCERTO  
TEKKEN 3

**JEUX EURO**  
ACTUA SOCCER CLUB  
+ PAD PROGRAMMABLE  
ACTUA SOCCER 2  
ALERTE ROUGE  
**ALUNDRA**  
AYRTON SENNA KART  
AZUR DREAMS

**PROMO**  
**JEUX NEU**

DRAGON BALL Z GT  
FINAL FANTASY 7  
MARVEL S. HEROES  
**JEUX NEUFS E**  
ALIEN TRILOGY  
BATTLE SPORT  
BREAK POINT TENNIS  
BROKEN HELIX  
BURNING ROAD  
JUST A MOVE 2  
CASTLE VANIA

**SATURN VF**  
MEMOIRE + TO  
+100 F DE BON D'AC

**JEUX J**  
FATAL FURY 3  
FATAL FURY REAL  
SPECIAL + RAM  
LUNAR 2  
SAMOURAI 3 + R  
TOSHIDEN 2

128, bo  
75011  
Tél. 01 4  
Tél. 01 48 05

Lundi :  
Mardi au Sa

**PROVIN**  
L  
2, rue  
TA 03  
Lundi au S  
44, rue  
Tél. 03  
Lund  
Mardi au Je  
Vendredi au S

**DC**  
39, rue S  
Tél. 03  
Lundi au Same  
**VA**  
30, r  
Tél. 02  
Lundi au V  
Samed







# SPEEDY GONZATEST



## PLAYSTATION



30%

## BABY UNIVERSE [SCEE]

Voilà la perle du mois. Le "jeu" dont l'intérêt frise le zéro absolu. Le principe du produit consiste à projeter des images psychédéliques sur l'écran de votre télé. Les formes kaléidoscopiques changent selon les musiques qui défilent. On peut choisir entre un tas de couleurs, de figures, de vitesses et de distorsions. Bien sûr, on peut mettre le CD audio de son choix. Pour égayer des soirées, le principe est peut-être efficace, mais ça sent l'arnaque pour un produit qui coûte quand même 299 F. De plus, les nouvelles Playstation ont déjà une fonction du même genre dans le menu CD...

## PLAYSTATION

### PET IN TV [SCEE]

La folie des

Tamagotchi n'aura pas

laissé indemnes les

civils que nous

sommes. Pet in TV

repren à peu près le

même principe, mais,

cette fois-ci, sur Playstation. L'aspect

physique des animaux en question est très touché: ils

ont une espèce d'arrosoir à la place du nez. On a le

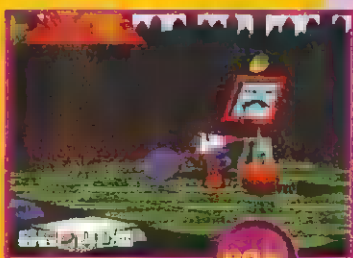
choix entre plusieurs caractères: facile à vivre ou

excentrique, il y en aura pour tous les goûts. Bien sûr,

ces petits nigauds sont bêtes comme leurs pieds, et

ne peuvent se passer de vous. La réalisation est plutôt

bien faite, avec des couleurs très flashy.



80%

## GAME BOY

### THE KING OF FIGHTERS '98 [SNK]

La bande à Kyo et à Terry revient sur

Game Boy. Ce nouveau King of

Fighters propose quatre person, dont

l'équipe des boys, à savoir Geese,

Kyo et Terry. Mais c'est la

distorsion Matsui. Donc, on s'occupe

uniquement de la cursive. Takuma est

quant à lui, dans l'adaptation des jeux de combat

sur Game Boy. Malheureusement, les combats sont un peu

trop courts, et la taille des person est minuscule. Samura Shokun

était bien meilleur.



85%

## PLAYSTATION

### MADDEN NFL 99 [ELECTRONIC ARTS]

1999 approche et on a droit, comme tous

les ans, à une flopée de jeux de sport

réactualisés. Madden NFL 99 est le

nouveau jeu de foot américain d'Electronic

Arts. Plus beau que ses prédécesseurs, il

offre encore plus d'options. Avec ce qu'il

faut de bourrinage et de stratégie, on

retrouve avec beaucoup de plaisir les

véritables équipes de la NFL. Comme

d'habitude, les fans adoreront. Par contre,

Madden 99 laissera indifférents la majorité

des joueurs français.



85%

## PLAYSTATION

### LUPIN THE 3RD: THE SAGE OF THE PYRAMID [ASMUK]

Certains se souviennent peut-être de ce dessin

animé parodiant les aventures d'Arsène Lupin.

Le gentleman cambrioleur s'appelait Edgar dans

la version française. Le jeu se présente comme

un Tomb Raider, avec des couleurs très flashy,

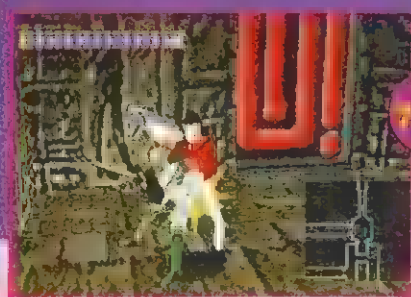
fidèles à l'esprit de l'animé. Le principe reste

basique: on avance dans un donjon, on frappe

des gardes. La démarche du héros respecte

parfaitement l'original. Dans l'ensemble, la

réalisation est plutôt modeste.



70%

## PLAYSTATION

### DANCING BLADE [KONAMI]

Les rares "digitals comics" qui arrivent

en France valent souvent le détour.

Même si le genre présente peu d'intérêt

pour le public français, Dancing Blade est

à découvrir. Il se présente sous la forme

d'animé, avec une compression excep-

tionnelle, ce qui explique les 3 CD du jeu.

Au Japon, Konami s'est fait une spécia-

lité des jeux cul-cul à la Tokimeki Memo-

rial, dont le but est de conclure des

rendez-vous avec des filles.

Dans Dancing Blade, on reste dans le

même registre avec plein de pépées en

tenues légères...



75%



## TIPS

Tips, codes action  
replay... tout y est !

## JEUX

Un max de cadox  
à gagner

## HOT LINE

Tous les mercredis de 14h à 18h  
réponse dans la 1/2 heure  
à toutes vos questions

# 3615

# TCPLUS

## PREVIEWS

Les dates de sortie  
de tous les jeux

## TESTS

Pour savoir ce qu'en  
pense la Rédac'

## NEWS

Les infos de dernière minute  
en direct de la Rédac'



# Le grand retour

Après une longue absence, la rubrique Arcade revient pour de bon. Les vacances sont finies, et un gros paquet de jeux arrive en France. Il est donc temps de regagner vos salles préférées. Ce mois-ci, c'est Time Crisis 2 qui est à l'honneur.

Une fois le méchant Wild Dog éliminé, vous pourrez aller faire un petit tour de circuit avec Racing Jam. Quant aux amateurs de délire, ils fonceront s'éclater avec deux curiosités exotiques : Final Furlong et Rapid River. **Gia**

## TIME CRISIS 2

Le jeu de tir de Namco revient en force. Dans ce deuxième épisode, vous incarnez Keith Martin ou Robert Baxter. Le grand méchant reste toujours le même, à savoir Wild Dog, qui a encore kidnappé une gentille fille. C'est donc à vous d'aller à son secours, muni de votre gros flingue. Le principe génial de la pédale a été conservé. Quand vous appuyez dessus, vous sortez de votre cachette pour tirer (mais vous êtes vulnérable). Quand vous la relâchez, vous vous

abritez pour recharger votre barillet. La précision du flingue est toujours aussi pointue. Quelques innovations ont été intelligemment incluses. A présent, quand un ennemi vous vise, vous voyez un cercle rouge se former et grossir. A ce moment, baissez-vous pour éviter son tir. Autre nouveauté, on peut jouer en duo. Le partenaire tire avec vous sur un écran séparé, et évolue indépendamment. Vous pourrez donc, parfois, le voir à l'écran. Attention à ne pas le toucher ! Dans certains niveaux, comme celui des bateaux, réfléchissez avant de tirer, car votre partenaire

se trouvera très souvent dans votre ligne de mire. Si vous n'avez pas trouvé d'humain avec qui jouer, vous pourrez vous faire accompagner par un équipier contrôlé par la borne. Avec des graphismes encore plus travaillés et une animation peaufinée, l'action réussit à dépasser en intensité celle de Time Crisis, premier du nom. Même s'il est un peu trop facile, Time Crisis 2 est à ne rater sous aucun prétexte !

**namco**



Le niveau sur l'eau est sûrement le plus impressionnant.



Les ennemis se cachent où ils peuvent et ne sortent qu'au dernier moment.



Le type perché en haut du camion est un des boss que vous poursuivrez.



Quand un tir va vous toucher, un cercle rouge grossit.



On peut voir son coéquipier à l'écran. Ne lui tirez pas dessus !



Il n'y a toujours pas de sang à l'écran.

## FINAL

Avec Final Furlong typiquement J, est très simple. cheval articulé position du jo les rênes et bo Plus vous gige monture va vit rapidement la grignoter. Vou donner des co cravache pour Essayez ce délire assuré





## RACING JAM



La grande originalité de ce jeu de course signé Konami est son écran concave. L'impression de vitesse est assez bizarre, mais avec un peu d'habitude, on s'y fait. On conduit des voitures assez classiques, comme la Toyota Supra GT four, la Honda NSX ou encore la Mazda RX-7. Racing Jam

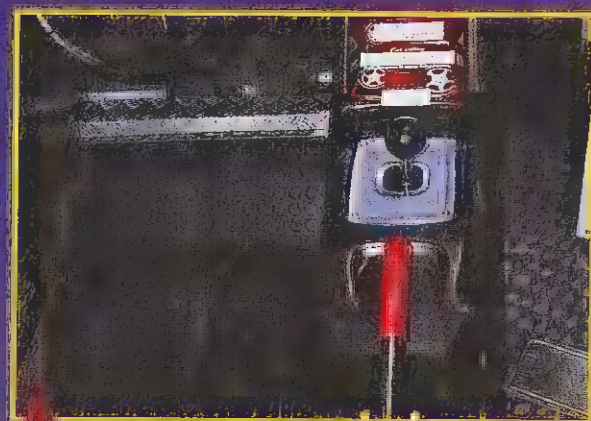
lorgne du côté de la simulation, avec la présence d'une pédale d'embrayage et surtout d'un frein à main à droite. Pour maîtriser le couple, il faut un peu de pratique. Ces idées assez innovantes auraient pu être mieux exploitées.



L'écran concave augmente l'impression de vitesse.



En les virages à grande vitesse, ne touchez surtout pas au frein à main !



Le frein à main se trouve juste dessous de la boîte à vitesses, comme en vrai.



Contrairement aux apparences, ce jeu est très physique.

## FINAL FURLONG

**namco**

Avec Final Furlong, les courses de dadas, une spécialité typiquement japonaise, arrivent dans quelques salles. Le principe est très simple mais hautement physique. Vous montez sur un cheval articulé, vous adoptez la position du jockey, vous tenez les rênes et bougez les fesses. Plus vous gigotez, plus votre monture va vite. Vous sentirez rapidement la fatigue vous grignoter. Vous pourrez même donner des coups de cravache pour accélérer. Essayez ce jeu à quatre, c'est le délire assuré.



Quand votre cheval se traîne, cravachez-le !

## RAPID RIVER

**namco**

Le principe de Rapid River est complètement givré. La borne d'arcade est constituée d'une espèce de canot de rafting équipé d'une pagaie articulée. Pour avancer, il faut ramer le plus vite possible. Pour tourner, il faut ramer plus fort d'un côté. C'est aussi simple que cela. Une fois la partie commencée, le canot secoue dans tous les sens... On s'y croirait presque, surtout en vue subjective. Incontestablement, ce jeu est très fun, et vous assurera quelques minutes de bonne humeur.



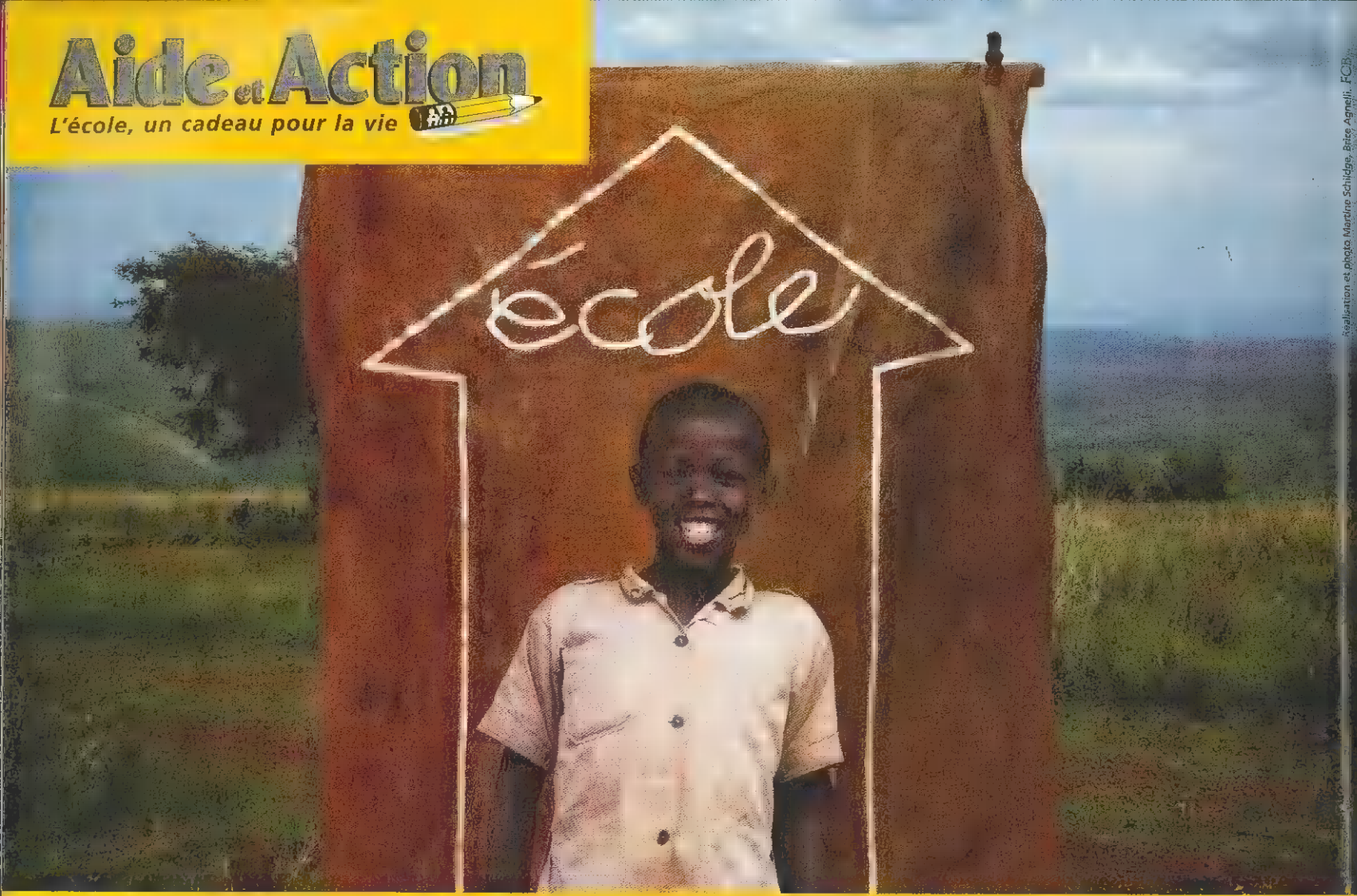
Sur la borne, il y a une pagaie. Si si...



Il y a toujours deux personnes dans le canot.

Un grand merci venant du fond du cœur à nos interlocuteurs de "La Tête dans les nuages", pour leur aide précieuse. Les photos qui illustrent cet article ont été prises au centre "La Tête dans les nuages", 5, boulevard des Italiens, 75002 Paris.





## Chaque enfant a le droit d'aller à l'école. Avec vous, ce droit va devenir une réalité.

*Depuis bientôt 20 ans, Aide et Action favorise la scolarisation de plus de 500 000 enfants en Afrique, en Inde et en Haïti. En parrainant la scolarité d'un enfant avec Aide et Action, vous aidez à la construction d'écoles, à la formation d'instituteurs, à l'achat de matériel scolaire... Vous offrez concrètement à un enfant la chance d'être demain un adulte autonome et responsable. A travers des correspondances régulières, vous suivrez les progrès de votre filleul(e), vous apprendrez à connaître son environnement, sa culture.*

*En 1990 et 1995, Aide et Action a reçu le Prix Cristal décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes pour la transparence de son information financière. C'est, à ce jour, la seule association à l'avoir obtenu deux fois. Vous avez donc l'assurance que, sur les 130 F mensuels que vous versez, 85 % sont directement utilisés sur le terrain et seulement 15 % sont affectés aux frais de gestion. Alors rejoignez les 50 000 marraines et parrains d'Aide et Action pour que le droit à l'éducation soit vraiment une réalité pour tous.*



**BON À DÉCOUPER ET À RENVOYER À : AIDE ET ACTION - 53 BD DE CHARONNE 75545 PARIS CÉDEX 11**



☐ **Oui, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.**

Merci de m'adresser un dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 130 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au magazine trimestriel.

☐ Je préfère recevoir une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant mais je vous envoie un don de ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre.....F

MME ☐ Mlle ☐ M ☐ PRÉNOM.....NOM.....N°.....RUE.....  
CODE POSTAL.....VILLE.....TÉL.....PROFESSION (facultatif).....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.



**Il y a des petites  
dépenses  
qui deviennent  
de grosses  
économies.**



Cet espace est gracieusement offert par votre magazine



CON10

**LE 1<sup>ER</sup> JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.**



# SECRET

**S**alut à tous ! Comme tous les mois, voici tout chauds les tips les plus channailles de la planète. Plus qu'un mois avant la sortie de la Dreamcast, je suis sûr que comme moi, vous êtes tous impatients de voir enfin la bête. Outre la sortie de cette nouvelle console, ce sont tous les gros titres de Noël qui se font beaux avant d'envahir les étals. En ce qui me concerne, j'attends avec impatience *Coolboarders 3* et *l'Exode d'Abe* ? Des jeux que je pratique depuis un certain temps et qui me semblent les meilleurs dans leur genre. Bon, en attendant le père Noël vous allez pouvoir tricher sur *F-Zero X*, le nouveau *Clay Fighter*, *Mission : Impossible* et *Mortal Kombat 4*, le tout sur N64 bien sûr. La Playstation elle aussi se déchaine grâce aux codes pour *Collin Mc Rae* ou *Cardinal Syn*, pour ne citer que les meilleurs. Sur ce je retourne jouer à *G-Darius (PS)* pour lequel vous trouverez aussi une astuce... On se retrouve le mois prochain *Switch*

## PLAYSTATION

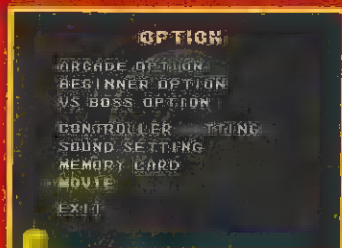
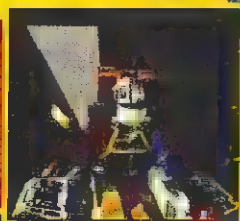
### G-DARIUS (JAP)

Voilà un shoot du tonnerre. Moi qui ne suis pas un gros fan, je me suis tout de même bien marré. Il y a plein de bonnes idées, et le jeu est assez beau. Je suis sûr que vous

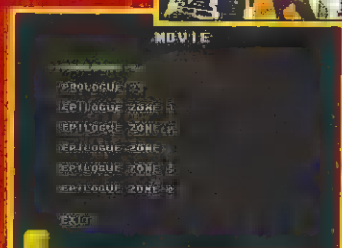
serez content d'apprendre, bande de petits tricheurs, qu'une astuce permet d'avoir toutes les cinématiques de fin.

#### POUR AVOIR TOUTES LES FINS DU JEU

Dans les Options, allez sur "Movie" et tapez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis L1, L2, R1, R2 en maintenant la pression au fur et à mesure puis pressez Rond.



C'est ici que s'effectue l'astuce.



Voilà les prologues et les épilogues rien que pour vous !

## NINTENDO 64

### CLAY FIGHTER 63 1/3 : SCULPTOR'S CUT (US)

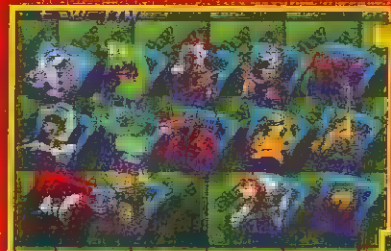
Le premier épisode n'était pas bien bon... Je me demande ce que donne celui-là. Les fans de pâte à modeler seront contents (peut-être moins d'avoir acheté le jeu) de savoir qu'on peut jouer avec des personnages secrets et avoir une vue aérienne de chaque niveau. Bah... on se console comme on peut.



Tous les codes qui suivent s'effectuent à la page de sélection des personnages. Si c'est réussi un son se fait entendre.

#### POUR JOUER AVEC EARTHWORM JIM

Maintenez Z et tapez : B, C-Gauche, C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Haut. Allez sur la case "?" et pressez II.



Le célèbre ver de terre David Perry est disponible !

#### POUR JOUER AVEC HIGH FIVE

Maintenez Z et tapez : C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, I. Allez sur la case "?" et pressez R.



High Five se prend pour "la chose"

#### POUR JOUER AVEC SUMO SANTA

Maintenez Z et tapez : C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Haut. Allez sur la case "?" et pressez R.



Le père Noël castagneur est désormais jouable.

#### POUR AVOIR UNE VUE AÉRIENNE DE CHAQUE NIVEAU

Maintenez L et tapez : B, C-Gauche, C-Droite, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Droite.

Magnifique, non ?



## PLA

### WAR

War Games  
Command  
Fire. Je vou

#### TOUS LES

Traduction  
O : Rond  
X : Croix  
C : Carré  
T : Triangle

#### MISSIONS

CZECH REP  
RUSSIAN U  
CAIRO, EG  
JAMI  
SWISS ALP  
LIBYA  
CHANNEL I  
GRENADINE  
LOUISIANA  
CHINA, NEA  
SAUDI ARAB  
ARCTIC CIP  
NEW YORK  
OMAHA DES

#### W.O.P.R. M

FLORIDA KE  
IRIAN JAYA  
NEW ENGLA  
RUSSIA  
BRUSSELS  
SOUTH AFR  
HONG KONG  
MEXICO  
BERING STR

#### POUR VOIR LES CINÉ

Avant l'écran  
maintenez R  
Vous devriez  
toutes les FN



## PLAYSTATION

## WAR GAMES DEFCON 1 (US)

War Games est à mi-chemin entre Command and Conquer et Return Fire. Je vous donne plus bas tous

les mots de passe ainsi qu'une petite astuce pour visionner toutes les cinématiques. A vous de jouer !

## TOUS LES MOTS DE PASSE

Traduction des symboles utilisés pour les mots de passe qui suivent

O : Rond  
X : Croix  
C : Carré  
T : Triangle

## MISSIONS NORAD

CZECH REPUBLIC  
RUSSIAN URALS  
CAIRO, EGYPT  
CAMBODIA  
SWISS ALPS  
LIBYA  
CHANNEL ISLANDS  
GRENADINES  
LOUISIANA BAYOU  
CHINA, NEAR BEIJING  
SAUDI ARABIA  
ARCTIC CIRCLE  
NEW YORK CITY  
OMAHA DESERT

OXO OXX OXO  
XXO XXX XOQ  
OCX OOT OXT  
TXO OXX CTO  
COO COX XOQ  
CXA XOS OXT  
OOX CCT CCO  
GGO TOT XTQ  
XTO COO OXC  
OCT XCT TTC  
TCO XTO OXC  
CCT CTC TXT  
XXO TXT CX  
OCO XOX TOX

## W.O.P.R. MISSIONS

FLORIDA KEYS OXO OXO XXO  
IRIAN JAYA CTX TXO CXT  
NEW ENGLAND XTO XXO OOT  
RUSSIA OOC COX TXX  
BRUSSELS XOX TTC OXT  
SOUTH AFRICA TTX XCC XXO  
HONG KONG CXO TXX COT  
MEXICO COT TXO XXO  
BERING STRAIT XOC TOX CXT



## POUR VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Avant l'écran-titre maintenez R2 + Start. Vous devriez voir toutes les FMV.



C'est beau, non ?

## NINTENDO 64

## F-ZERO X (JAP)

Après un an d'attente, le voici enfin. Tous ceux qui avaient adoré la version Snes se seront sûrement précipités sur ce gros titre de l'été.

Toutes les voitures, courses et niveaux de difficulté sont accessibles grâce au tip ci-dessous.

## TOUTES LES COURSES, VÉHICULES ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Sur l'écran de sélection du mode, pressez L, L + C-Haut C-Bas C-Gauche C-Droite, Start. Si c'est réussi, un son se fait entendre.



C'est ici que la manipulation s'effectue



Si c'est réussi, l'écran fond se déformera et un son retentira.



Toutes les courses seront disponibles



ainsi que tous les véhicules



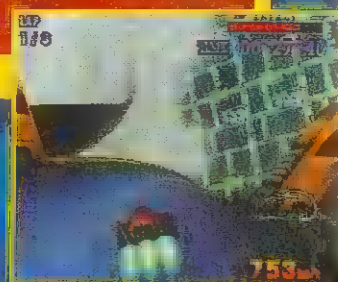
Et toutes les courses : chose promise, chose due !

## POUR AVOIR DES VÉHICULES PLUS PETITS

Sur l'écran de sélection du véhicule maintenez L + R puis pressez C-Gauche + C-Bas



Un petit véhicule sera plus maniable sur les courses difficiles.





## PLAYSTATION

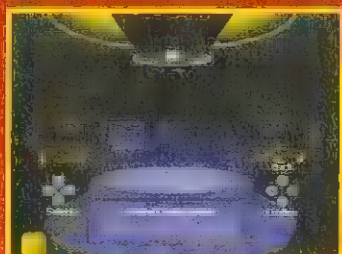
### BEAST WARS TRANSFORMERS (EU)

Beast Wars est très médiocre, l'animation est mauvaise, les graphismes sont moches, bref

c'est pas le top. Il y a quand même des astuces et j'espère que cela consolera ceux qui l'ont. Snif...

#### POUR AVOIR DES PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

Sur l'écran des Options, pressez R1, L1, R2, L2, Select.



C'est ici qu'il faut bouger ses petits doigts.



Tous les robots sont à vous!

## PLAYSTATION

### POCKET FIGHTER (JAP)

Vous ne le saviez peut-être pas, mais une astuce permet de sélectionner Gouki et Dan. Elle est fort simple et certains d'entres-

vous l'auront découverte par eux-mêmes. Je la donne donc pour tous ceux qui viennent juste d'acquérir ce petit jeu mignon.

#### POUR AVOIR GOUKI ET DAN

Sur l'écran de sélection des personnages, placez-vous sur Ryu et pressez Gauche pour obtenir Gouki. Pour obtenir Dan, placez-vous sur Ken et pressez Droite.



Et voilà les célèbres Dan et Gouki!

## PLAYSTATION

### CARDINAL SYN (EU)

Cardinal Syn est un bon jeu de baston, d'un genre assez original. En effet, il est possible de se déplacer sur toute l'aire de combat et d'ouvrir des coffres, prendre des potions, etc. Un peu comme dans

un jeu d'aventure, l'ambiance médiévale est bonne et les persos ont un style très Donjons et Dragons. En parlant de persos, vous allez pouvoir tous les sélectionner grâce à mes tips trop purs...



Tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran "press start". Un son confirme la validité du

#### POUR JOUER AVEC BIMORPHIA

Tapez : 1 fois Droite, Bas, Carré



#### POUR JOUER AVEC JUNE

Tapez : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Carré

#### POUR JOUER AVEC KHAN

Tapez : 1 fois Haut, 1 fois Bas, Triangle



#### POUR JOUER AVEC MOLOCH

Tapez : Haut, Droite, Bas, Gauche, Carré

#### POUR JOUER AVEC MONGWAN

Tapez : 1 fois Bas, Haut, Triangle

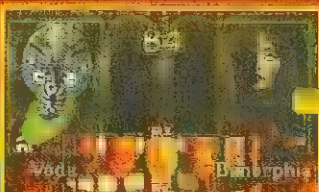


#### POUR JOUER AVEC REDEMPTOR

Tapez : Haut, Bas, Gauche, Droite, Rond

#### POUR JOUER AVEC STYGIAN

Tapez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Triangle



#### POUR JOUER AVEC VODU

Tapez : 1 fois Gauche, Haut, Rond



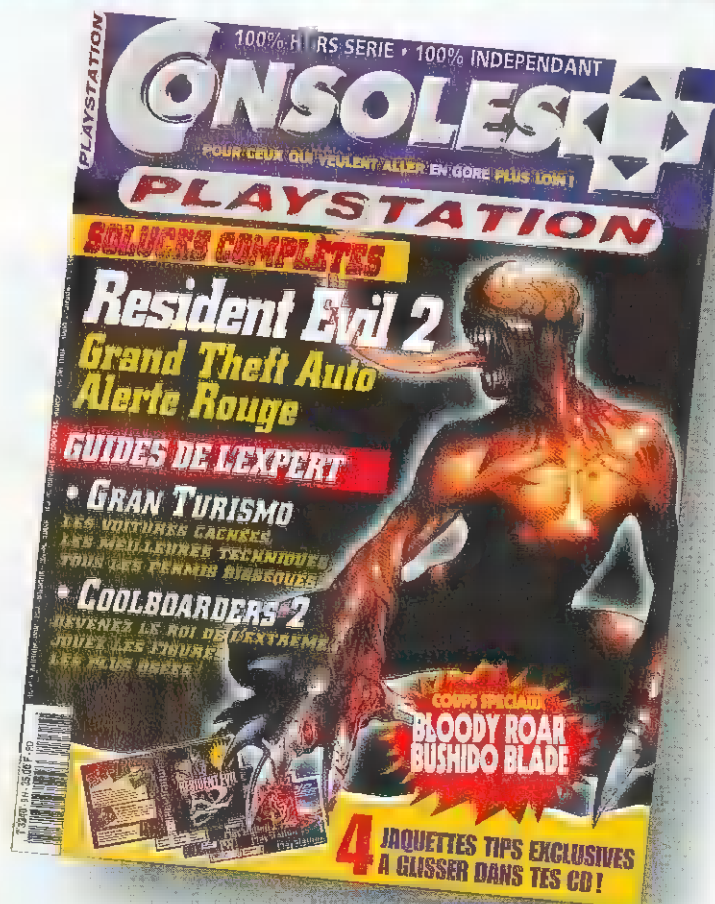
# HORS SERIE N° 9

## LES SOLUCES COMPLÈTES DE

### RESIDENT EVIL 2 GRAND THEFT AUTO ALERTE ROUGE



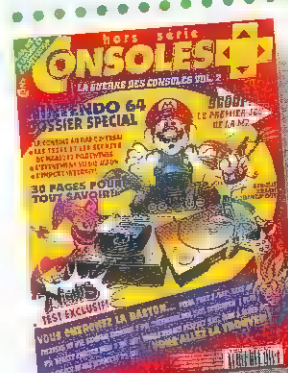
**HORS SERIE  
N° 8**  
TOMB RAIDER II  
CRASH BANDICOOT 2  
LES BOUCLERS DE QUETZALCOATL  
RESIDENT EVIL D.C.  
L'ODYSSÉE D'ABE  
FINAL FANTASY VII  
**EN CADEAU :**  
LA DÉMO JOUABLE DE GEX 3D



**HORS SERIE  
N° 7**  
FINAL FANTASY VII  
L'ODYSSÉE D'ABE  
QVANDAL HEARTS  
CASTLEVANIA  
**EN CADEAU :**  
LA DÉMO JOUABLE  
DE STREET FIGHTER  
EX+ ALPHA



**HORS SERIE  
N° 5**  
LITTLE BIG ADVENTURE  
LEGENDY OF KAIN  
LES CHEVALIERS  
DE BAPHOMET  
SOUL EDGE  
FINAL FANTASY VII



**HORS SERIE  
N° 3**  
DRAGON BALL Z  
DENSETSU  
(PLUS DE NOMBREUX  
TESTS, PREVIEWS)

**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ • BP 53, 77932 Perthes Cedex • Tél. : 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS9 / 450013	50 F	x	
HS8 / 450008	64 F	x	
HS7 / 450009	64 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
HS3 / 450006	47 F	x	<b>TOTAL</b>

Je joint mon règlement de : ☐ à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ou postal  
☐ Carte bancaire dont voici le numéro :   
 Date d'expiration de ma carte :  (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

Code Postal  Ville

Signature :

**JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT**



# PLAYSTATION

## COLLIN MAC RAE RALLY (EU)

Les simulations automobiles sont légion sur Playstation. Collin Mac Rae Rally est l'une des plus réalistes. Une foule de mots de passe vous permettront d'obtenir différentes petites choses : une voiture en gelée, la meilleure voiture, toutes les courses dans le brouillard, et j'en passe.



C'est dans le nom du joueur que l'on inscrit les mots de passes.



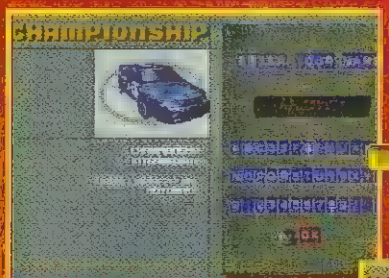
POUR AVOIR UNE QUATRE-ROUES MOTOCYCLE

Inscrivez : TROLLEY



POUR AVOIR UNE VOITURE A PROPULSION ARRIERE

Inscrivez : FORKLIFT



POUR QUE LE COPILOTE SOIT SOUS L'INFLUENCE DE L'HELIUM

Inscrivez : HELIUMNICK



POUR AVOIR UN MODE TURBO

Inscrivez : MOREFOOMPH



POUR AVOIR UNE VOITURE MANIABLE COMME DE LA GELEE

Inscrivez : BLANCMANGE

POUR QUE NICK CRIST CONDUISE

Inscrivez : BACKSEAT



POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Inscrivez : PEASOUPER

POUR EDITER LE REPLAY DE VOTRE RALLYE

Inscrivez : DIRECTORCUT

POUR AVOIR LA VOITURE DE RALLYE COMPLETEMENT KITEE



Inscrivez : KITCAR

Comme vous pouvez constater, le brouillard confirme que les tips fonctionnent.



# NIN

## MISS

Décidément, la plupart des adaptations de jeux vidéo sont de véritables daubes, on a un redressement de tendance grâce à ces petits bijoux de Golden Eye ou Mission Impossible.

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : C-Haut

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : R-L

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : I-L

C-Droite, C-Bas

Non, ce n'est pas

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : C-Bas

C-Gauche

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : C-Bas

Attention, ce-ci

mort immédiate

niveau

POUR AVOIR TOUTES LES COURSES AVEC LE BROUILLARD

Tapez : C-Haut



# NINTENDO 64

## MISSION : IMPOSSIBLE (US)

Décidément, alors que la plupart des adaptations de film sont de véritables daubes, on assiste à un redressement de la tendance grâce à des petits bijoux comme Golden Eye ou Mission Impossible.



Tous les codes s'effectuent sur l'écran de sélection. Si c'est réussi, vous entendrez "Ah that's better".

### POUR AVOIR LE 7,65 SILENCIEUX

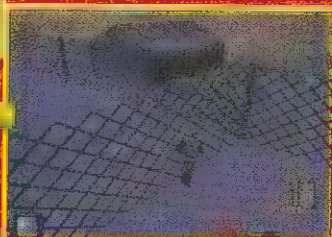
Tapez : C-Haut, L, C-Droite, C-Gauche, C-Haut.



Le silencieux est bien pratique dans certaines missions.

### POUR AVOIR LE 403 AVEC 30 BALLES

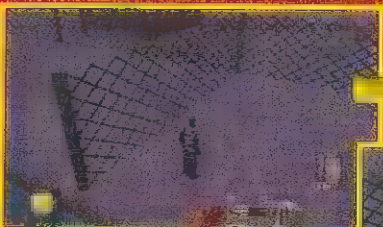
Tapez : C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, R.



Avec ça, les ennemis ne feront pas long-feu !

### POUR AVOIR LE 9 MM PLUS PUISSANT

Tapez : R, L, C-Bas, C-Haut, C-Haut.

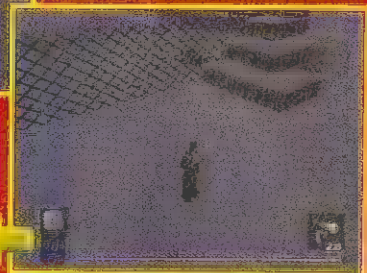


Ce 9 mm est plus puissant que le modèle de base.

### POUR AVOIR LE MINI-LANCE-ROQUETTES

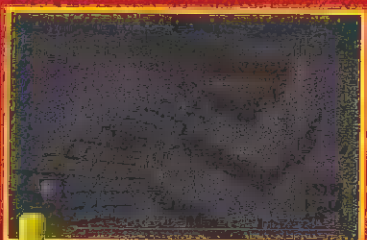
Tapez : R, L, C-Gauche, C-Droite, C-Bas.

Non, ce n'est pas Resident Evil !



### POUR AVOIR DES GROS PIEDS

Tapez : C-Bas, R, Z, C-Droite, C-Gauche.



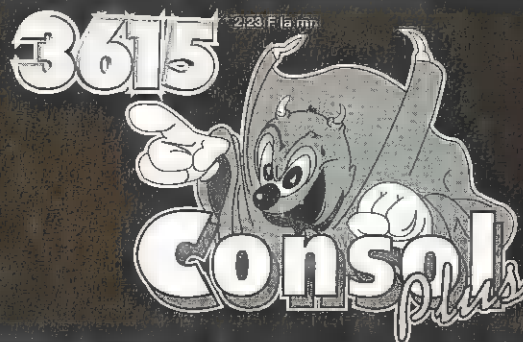
### POUR AVOIR LE "KID MODE"

Tapez : C-Bas, C-Haut, R, L, Z. Attention, ce code provoque votre mort immédiate dans le premier niveau.

Le mode Kid est sympa, mais provoque votre mort lors du début du premier niveau.

### POUR AVOIR UN MODE TURBO

Tapez : C-Haut, Z, C-Haut, Z, C-Haut.



**Frais de port gratuit\***



\* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

**Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24**



**Rachat cash de jeux d'occasion**



**Paieement en 48 h\***



\* à compter de la date de reception

**Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans**

**Et y a pas photo !**

## PLAYSTATION

### BEST OF

O.D.T.	329 F
LE 5 <sup>EME</sup> ELEMENT	329 F
SPYRO	329 F
ATLANTIS	329 F
MEDIEVIL	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
MOTORACER 2	349 F
ISS PRO 98	349 F
TIME : TO KILL KILL	349 F
NINJA	349 F
FORMULA ONE 98	349 F
TEKKEN 3	349 F

## NINTENDO 64

### JEUX EUROPÉENS

#### LES NEWS

V. RALLY	429 F
F 1 WORLD GRAND PRIX	429 F
SCARS	429 F
MISSION IMPOSSIBLE	429 F
EXTREME G2	429 F
MORTAL KOMBAT 4	429 F
HOLY MAGIC CENTURY	449 F

**Toujours dispo à un prix canon**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

**TOTAL**

### COORDONNÉES

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

### REGLMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE .....  
Expire fin .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 09/ 98

**Tél. 04 92 02 06 04**

**FAX 04 92 02 06 04**

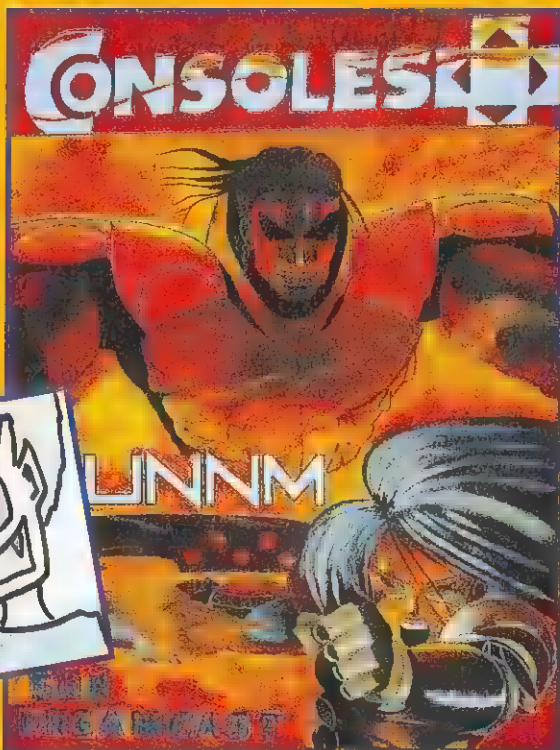


**A**près toutes ces aventures périlleuses avec l'oncle Hourkh, nous avons décidé de nous calmer un peu. Terminé les sports extrêmes, nous allons maintenant consacrer notre temps à des expériences moins désastreuses pour notre santé. C'est donc par un beau matin de septembre que l'oncle Hourkh a décidé d'inventer la Mailtoïdteaffaires. Le principe de fonctionnement est un peu délicat à expliquer, mais sachez que si aujourd'hui vous pouvez envoyer des email à travers le monde, c'est grâce à l'oncle et un peu à moi, mais certainement pas à Bill Gates. Il fallait que ce soit dit.

Bomboy Gates et Hourkh Bill

## VAINQUEUR DU MOIS

Incontestablement, c'est Grégory Watin, qui habite Belleu (02200), qui remporte le concours du mois d'octobre. Je crois bien que c'est la première fois, depuis que je réponds au courrier, qu'un lecteur nous envoie une toile. Eh oui c'est une véritable peinture de Maître que nous récompensons ce mois-ci ! En tout cas, tous les membres (c'est pas sale) de la rédaction ont halluciné quant ils ont vu son œuvre. Bien joué mon ami, tu remportes un abonnement à Consoles+ !



## SQUARESOFT NEEDS MONEY

**Q** Geoffroy Cotinaut (geoffroy.cotinaut@wanadoo.fr) est l'un des rares lecteurs à m'avoir envoyé un email cet été. Vous n'avez pas d'ordinateur sur la plage ou quoi... les amis ? Bon, Geoffroy aimerait savoir si Squaresoft pense développer un nouveau volet de Secret of Mana sur Nintendo 64 ou bien sur Dreamcast.

**R** Salut Geoffroy. Merci de m'avoir envoyé ton email ! Je croyais que tout le monde était en vacances. Heureusement, il reste des personnes comme toi pour me tenir éveillé devant mon traitement de texte. Bon, plus sérieusement, Squaresoft a effectivement annoncé qu'il allait commencer à développer des jeux sur Nintendo 64. Mais ne t'emballe pas mon ami ! En effet, si tu lis Consoles+ régulièrement, tu auras certainement appris que



Squaresoft et Electronic Arts se sont mis d'accord pour distribuer leurs jeux dans leur pays respectif : Squaresoft verra ses jeux distribués aux Etats-Unis et Electronic Arts au Japon. Ainsi, le premier jeu Squaresoft à voir le jour sur Nintendo 64 sera Sim Copter, un jeu de Electronic Arts !!! Pas de quoi s'accrocher aux rideaux du salon. Par contre, il y a fort à parier que Squaresoft va se rapprocher de Sega. On murmure qu'une version spéciale de Final Fantasy VII sera adaptée sur Dreamcast ! Le jeu comportera de nouvelles séquences vidéo et des passages inédits. Squaresoft a besoin d'argent, car ses jeux deviennent de moins en moins rentables : certains affirment même que ce serait le cas de Parasite Eve au Japon ! Ce qui explique pourquoi les jeux sont adaptés sur un maximum de plates-formes... En ce qui concerne ta question, Squaresoft n'a rien annoncé quant à un éventuel Secret of Mana sur Nintendo 64 ou Dreamcast. Seul l'avenir et les Previews du Japon nous diront de quoi il retourne.

## OVNI IDENTIFIÉ !

**Q** David B., du Nord, aimerait répondre à un lecteur qui m'avait adressé une lettre dans le Consoles+ 75 du mois d'avril. Alexandre Liban m'avait écrit, à l'époque, qu'il avait vu dans le jeu Alerte Rouge une soucoupe volante. Je m'étais un peu fichu de lui... Eh bien, David, une explication à tout cela : il s'agit en fait d'une faille spatio-temporelle causée par une utilisation abusive de la chronosphère. Elle apparaît sous la forme d'un nuage violet et se déplace sur toute la carte en envoyant des arcs électriques. Bien joué David ! David aimerait également savoir si Dark Forces 2, Total Annihilation et Force Commander vont sortir sur Playstation.

**R** Salut, David. Merci pour ta précision en ce qui concerne l'apparition soudaine d'Ovni dans le jeu Alerte Rouge. Je suis rassuré et Alexandre Liban également. Dark Forces 2, dont le nom réel est Jedi Knight, ne sortira pas

sur Playstation. Tu peux me rassurer sur ce titre verra-t-il le jour sur Dreamcast, mais ce n'est pas à Knight de décider que très peu de temps après sa sortie avec une carte de la Dreamcast. La Dreamcast d'une telle opération, on ne peut espérer que l'avenir. Cette console concerne les joueurs qui affirment qu'elle est portée sur Dreamcast, c'est de la dy... Pour répondre à tes questions, rassure-toi que Total Annihilation et Force Commander vont sortir sur Playstation.

## SALE MANUFACTURE

**Q** Manu, consoleur, connaît-il la Dreamcast et son prix. Y a-t-il des chances pour qu'elle sorte en même





TIFIÉ !

rd, aimerait  
ecteur qui  
une lettre  
mois  
m'avait  
vait vu  
une  
était un  
n, David ■  
cela : il  
aille spatio-  
ne  
rait sous la  
et se  
te en  
iques. Bien  
rait  
k Forces 2,  
orce  
sur

merci pour  
ce qui  
parition  
le jeu  
assuré et  
ment.  
nom réel  
tira pas

sur Playstation, c'est certain. Je peux me risquer à annoncer que ce titre verra le jour sur Dreamcast, mais ce n'est pas sûr. Jedi Knight utilise un moteur graphique très performant qui prend toute sa (troisième) dimension avec une carte 3D accélératrice. La Dreamcast étant pourvue d'une telle option, on peut espérer que le jeu sortira sur cette console. En ce qui concerne les rumeurs, il y en a une qui affirme que Unreal sera porté sur Dreamcast. Et Unreal, c'est de la dynamite ! Pour répondre à tes dernières questions, rien ne le laisse présager que Total Hannihilation et Force Commander sortent un jour sur Playstation.

## SALE MANU FACTURE

**Q** Manu, un fidèle lecteur de Consoles+, voudrait connaître la date de sortie de la Dreamcast en France, ainsi que son prix. Y aurait-il des chances pour que la Playstation 2 sorte en même temps ?

CONSOLES+  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
OU ÉCRIS TON COURRIER  
SUR ■ 3615 TCPLUS

**R** Salut Manu. Quand tu ouvres Consoles+, tu fais comme Trollie, tu regardes les images et tu baves dessus, c'est ça ? La date de la sortie de la Dreamcast en France est prévue pour le mois de novembre... 1999 ! Soit un an après la sortie de la version japonaise. C'est un peu long à attendre, d'autant plus que Sega a officiellement annoncé l'arrêt de la fabrication de la Saturn et de ses jeux dès ce mois-ci en France... Un an sans Sega, ça être long ! Sony a dit qu'il divulguerait des informations sur la Playstation 2 quelques jours avant la sortie de la Dreamcast, histoire de mettre des bâtons dans les roues de Sega. A cette occasion, Sony annoncera les caractéristiques techniques de la future Playstation ainsi, on l'espère, qu'une éventuelle date de sortie en France. En tout cas, une chose est certaine, le mois de novembre va être fertile en informations !

## SARAH MOLLIE

**Q** Sarah, jeune et jolie Parisienne, adore les jeux vidéo. Et ce qui la branche le plus, ce sont les scénarios et la vie des personnages comme par exemple ceux de Final Fantasy VII. Elle écrit des scénarios et aimerait que je lui donne des adresses où les envoyer. Pas de problème ma grande, c'est comme si c'était fait !

**R** Bonjour, belle Sarah. Excuse-moi pour ce jeu de mots à deux sous, mais je n'ai pas pu m'en empêcher. Ainsi, tu écris des scénarios, comme c'est intéressant ! Tu ne veux pas écrire un petit truc avec moi, Trollie et l'oncle Hourkh ? Tout ce que je peux faire pour toi, c'est de te donner quelques adresses d'éditeurs en France : •Ubi Soft, 28 rue Armand-Carrel, 93100 Montreuil. Tél. : 01-48-18-50-00.



THOMAS  
BAGDALIAN,  
MARSEILLE.  
DU TRAVAIL  
DE PRO.



AVEC LES CORSES, PRUVOT TARD  
QUE JAMAIS.

LAURENT PRUVOT, AFA, CORSE.



IL TRAVAILLE AVEC SON MACINTOSH.  
C'EST PAS COMME NIICO.

EDWIN RAYÉE, DOMAZAN.



UNE TOURTE À LA CRÈME ET CE  
N'EST PAS UNE BLAGUE.

BORIS TOURTE, CHARLEVILLE-MÉZIERES.



UN BRAVE PETIT POUSSIN.

AN-PIERRE RENAULT, JEBRÉCÉ.



• Kalisto Entertainment, Cité Mondiale, parvis des Chartrons, 33074 Bordeaux Cedex. Tél. : 05-56-48-60-30.  
• Infogrames, 82-84, rue du 1er-Mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex. Tél. : 04-72-65-50-00.  
Bonne chance, et si tu parviens à obtenir un rendez-vous, envoie-moi un petit mot !

plus qu'une cartouche 32 Mo. Riven sur Nintendo 64 tiendrait donc sur approximativement 100 cartouches !!! A 400 francs la cartouche, ça fera n peu cher... Oui, j'ai joué à Zelda 64. Le jeu n'était pas encore terminé, mais je peux t'assurer que c'est à ce jour le jeu d'aventure le plus

## LE PRIX D'EDDY KACE

Vous êtes nombreux à m'envoyer des dessins par email. C'est très sympa de votre part. Ce mois-ci, donc, c'est Laurent Albertini qui recevra le prochain Consoles+ dédié par toute l'équipe. J'ai l'impression que Zelda 64 est très attendu ! Il n'y a pas un mois sans que l'un d'entre-vous ne fasse une couverture avec Link. Continuez !



## Z COMME ALEXANDRA

**Q** Alexandra Z. me traite de roi des kékés. De la part d'une jeune fille, cela reste affectueux. Alexandra, donc, me demande quel est le meilleur jeu de baston sur Nintendo 64. Elle veut aussi savoir si Riven sortira sur N64 et si j'ai déjà joué à Zelda 64. Elle termine sa missive en me demandant mon âge... la coquine !

**R** Salut ma belle. Tu le sais aussi bien que moi, les jeux de baston sur Nintendo 64 ne sont pas nombreux. Et les bons, encore moins. Seul Fighters Destiny semble maintenir la tête hors de l'eau. Je doute que Riven sorte sur N64. Sur Playstation, comme sur micro, le jeu occupait cinq CD. On dit même qu'une version DVD-Rom est en cours de programmation pour PC. Sur cartouche, la place est plus limitée. Pour l'instant, parmi les jeux prévus, les plus gourmands en mémoire seront Zelda 64 et Turok 2. Ils occupent chacun 32 Mo. Je te rappelle qu'un CD peut stocker 650 Mo, soit 20 fois

impressionnant qui soit. Mon âge ? Délicat de te répondre. Mmmm... Après un rapide calcul, je dirai que j'ai environ 28 éclipses et quelques lunes.

## DÉSOLÉ, CÉDRIC EST EN RÉUNION

**Q** Cédric, un petit gars de la Réunion, me demande ce qu'est un Pal RPG, un transcodeur NTSC/RGB, et s'il existe quelque chose pour traduire les jeux japonais.

**R** Salut Cédric. Un Pal RPG ? Houla ! Le Pal est le format vidéo européen. En gros, on peut dire qu'un jeu Pal est destiné aux téléviseurs européens. RPG signifie en anglais Role Playing Game, soit jeu de rôles en français. Si tu vois indiqué Pal RPG sur une boîte de jeu, cela signifie qu'il s'agit d'un jeu de rôles officiel qui fonctionnera sur une console aux normes françaises.

## AFFAIRE LEWINSKY...SUITE

T'ES CON ! POURQUOI TU M'AS FOUTU UNE CLAQUE ?

C'EST PAS UNE CLAQUE...

C'EST UN GESTE DÉPLACÉ. C'EST DIFFÉRENT !



Un transcodeur NTSC/RGB est un appareil qui transforme le format vidéo américain ou japonais NTSC en format RGB (Red, Green, Blue – soit les trois couleurs fondamentales de la vidéo). Mais si tu veux mon avis, je pense que le transcodeur dont tu parles est un simple câble Pétitel officiel Sony. Lequel permet de transformer le signal NTSC de la sortie vidéo d'une Playstation d'importation en signal RGB pour ta télé. Grâce à ce câble tu auras une image en couleurs avec un jeu étranger. Magique, non ?

Par contre, il n'existe aucun appareil capable de transformer des textes japonais en textes anglais ou français. Il faut que la traduction soit faite par un humain bilingue (une espèce protégée). C'est très lent et peu fiable (il faut que le traducteur mange, qu'il dorme, qu'il joue...). C'est ce qui explique qu'il faille plusieurs mois avant qu'un jeu ne soit traduit.

3/ Quel est le meilleur choix entre Klonoa et Pandemonium 2 ?  
4/ Pourquoi ne pas indiquer le nom du testeur pour chaque jeu testé dans Consoles+ ?

**R** Salut Julien. J'aime tes questions courtes. Voici mes réponses, également courtes !

1/ Tekken 3 devrait être disponible à l'heure à laquelle tu lis ces lignes.  
2/ Non, Pandemonium 3 n'est pas annoncé.  
3/ Cela n'engage que moi, mais je trouve que Klonoa est mieux que Pandemonium 2. Le jeu est moins linéaire et l'on ne se déplace pas uniquement de gauche à droite. Il est un peu plus subtil aussi.  
4/ Je vais te révéler un secret : sur les tests en une page, c'est le testeur qui donne son avis. Si le test tient sur deux pages ou plus, il suffit de regarder qui a rédigé l'avis qui se trouve sur la première page. Un système fiable à 95%...

## RANDON À JULIEN SON BIEN

**Q** Julien Randon me pose quatre questions très courtes comme je les aime :  
1/ Quand Tekken 3 sortira-t-il en France ?  
2/ Pandemonium 3 est-il annoncé ?

## JÉRÉMY DE PAIN

**Q** Jérémie, un bon petit gars et un grand fan de Batman, voudrait savoir si Batman & Robin sortira sur Nintendo 64 et si le jeu sur Playstation est une réussite ou non. Il aimerait également savoir dans quels



☐ OUI, je m'abonne au tarif de 36€  
Je recevrai la revue après enregistrement.  
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : .....  
☐ Je joins mon règlement  
☐ Je préfère régler par chèque  
Date d'échéance : .....  
Vous pouvez acquiescer séparément.



petit gars  
de Batman,  
si Batman &  
do 64 et si  
t une  
rait  
quels

**Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33/39/49 F ■ ■ manette Superpad au prix de 179 F.**



numéros nous avons testé les jeux Doom 64 et Blast Corps. Des questions courtes (voir plus haut...)

**R** Salut Jérémie ! Je suis désolé d'être un peu dur avec toi, mais pour l'instant aucune adaptation de Batman n'est prévue sur N64. Autre grand moment de tristesse : le jeu Batman & Robin sur Playstation n'est pas vraiment une réussite. Les graphismes restent toujours très sombres, la maniabilité est mauvaise et les allers et retours entre la Batcave et les lieux des effractions sont trop nombreux. Doom 64 a été testé dans le numéro 65 de Consoles+, en page 106. Blast Corps a quant à lui été testé dans le numéro 70, page 146.

## CHRISTINE EST TOUTE MOAL

**Q** Christine Moal, de la planète Mars, 14 ans et toutes ses dents, regrette que je ne réponde pas à toutes les lectrices de Consoles+... Elle aimerait aussi savoir si les techniques de combat de Final Fantasy VIII sont les mêmes que celles de Final Fantasy VII.

**R** Heu... bonjour belle Christine. Tout d'abord, je tiens à préciser que je réponds à toutes les lectrices qui me posent des questions, et même aux autres... Si je ne publie pas plus de lettres de filles, c'est tout simplement parce que je n'en reçois pas beaucoup. En effet, ce sont en majorité des mecs qui écrivent. Mais tu vois, ta lettre figure en bonne place. Alors... un petit bisou en récompense ? D'après nos informations, les combats de Final Fantasy VIII ressemblent beaucoup à ceux de Final Fantasy VII. Cependant, la gestion des materias semble différente. Il est encore trop tôt pour en dire plus, le jeu ne sort que dans quelques semaines au

Japon. Je te conseille de lire notre test de ce superbe jeu d'aventure dans un prochain numéro de Consoles+.

## TO BE OR ARNAUD TO BE FREE

**Q** Arnaud, comme la plupart des lecteurs, a beaucoup apprécié notre dossier sur les émulateurs, paru dans le Consoles+ 79. Cependant, il me pose encore des questions, car tout n'est pas très clair pour lui. Il voudrait connaître le principe de fonctionnement d'un émulateur, savoir comment on le branche, comment récupérer des jeux quand on n'a pas Internet... Il voudrait aussi parler à David Michel, le créateur de l'émulateur PC Engine.

**R** Salut Arnaud. Le dossier sur les émulateurs ■ laissé rêveur plus d'un lecteur. Difficile de t'en expliquer en quelques lignes le fonctionnement. Pour simplifier les choses, disons simplement qu'il s'agit d'un programme informatique qui permet de jouer aux jeux d'une console ou d'une machine d'arcade sur un micro-ordinateur. On lance le programme sous Dos ou Windows (pour les PC) ou bien sous MacOS (pour les Macintosh). Les jeux se trouvent essentiellement sur Internet. Il est normalement interdit de distribuer des jeux sur Internet, le programme étant protégé par les lois en vigueur. Mais les sites sont si nombreux qu'il est impossible de tous les fermer. Et puis, un site fermé est aussitôt ouvert à un autre endroit. Il existe parfois, sur le CD-Rom fourni avec certains magazines PC ou Mac, des émulateurs et quelques jeux. Impossible de te donner le numéro de téléphone de David Michel, mais je lui ai envoyé un email avec ton adresse. Peut-être trouvera-t-il le temps de t'écrire...



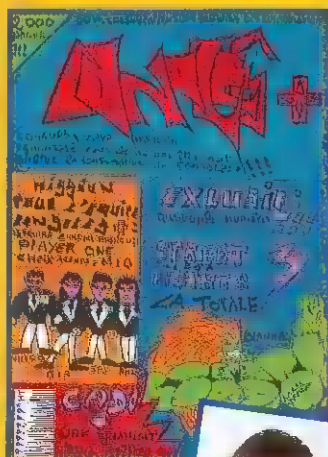
AQUARILLES, ENCRE DE CHINE, CACAHUETTES, CHOCOLATS...

ANTOINE LECHARTIER, MONTMARTIN/MER.



UNE LARA CROFT, ÇA TROMPE ÉNORMÉMENT.

MOHAMED SLIMANI, GIVORS.



11 ANS ET DÉJÀ BOURRÉ... DE TALENT.

MATHIEU KONIOR, LA-PENNE-SUR-HUVEAUNE (13).



ADRIEN N'EST PAS UN MENTEUR (EN ANGLAIS DANS LE TEXTE).

ADRIEN LIARD, TRAPPES.

## N'oubliez pas

- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissants dessins sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison ! Vive le cyber dessin !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos oeuvres. Que les plus affreux se consolent, on a bien pire qu'eux à la rédaction.
- Que Niiico (un nain bécile) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par email. N'hésitez pas à m'envoyer vos questions. J'y répondrai au même titre qu'au courrier traditionnel. C'est Niiico qui se chargera de récupérer vos questions à l'adresse suivante : [ngavet@emapalpha.fr](mailto:ngavet@emapalpha.fr)

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS



FAX : 01 43 20 72 12



# PETITES ANNONCES

## emap.alpha

152, rue Gallieni  
92514 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Vincent Cousin  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie  
Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beyerlian



152, rue Gallieni  
92514 Boulogne Cedex  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 41 86 16 96  
Fax pub : 41 86 17 67  
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

**RÉDACTION**  
Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghues-Lacour (AHL)  
Secrétariat  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Rédacteur  
Richard Homsy (Spy)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Niico)  
Secrétariat de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette  
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon  
(1<sup>re</sup> maquette)

**Ont collaboré à ce numéro**  
Christophe Kagotani, correspondant au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Isabelle Chambon, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Lionel Barillon, Vincent Leleurch, Bomby.

**PUBLICITÉ**  
Directrice commerciale  
Lara Wytychinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barrel (16 31)  
Chef de publicité  
Caroline Saint-Blancat (16 32)  
Fax : 01 41 86 18 96  
Assistante marketing  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent, Tél. : 04 78 62 65 10

**MARKETING**  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)

**TELEMATIQUE**  
Laurence Vié  
**FABRICATION**  
Laure de Coligny (17 90)

**Service abonnements**  
Tél. : 01 64 81 20 23  
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)  
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F (tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.  
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.  
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.  
Propriétaire : EM-IMAGES. PDG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puylfontaine. N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal : septembre 1998. Photocomposition, montage : Euronumérique.  
Photogravure : Key Graphic, PPDL.  
Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse.  
Département diffusion : Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse : Immeuble Le Ventouse, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.  
La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
ISSN 1162-8669.

## VENTES

## NINTENDO

Vds jx N64 : Mario 64 : 170 F ; Didd YX Racing : 190 F ; Extreme : 230 F. Jérôme SENECEY, 20, Jardins de San Michele, 33700 Mérignac. Tél. : 05.56.12.02.81.

Vds jx N64 : Mario, Turok, Bomberman : 250 F. Banjo, Goemon : 380 F. Alexis BONNECHERE, 12, rue de l'Intendance, 59600 Maubeuge. Tél. : 03.27.53.01.13.

Vds ISS 64 et Golden Eye pour 300 F pce. François LECOMTE, 12, allée de la Vanoise, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 01.43.91.05.83.

Vds N64 + 3 man. + memory (Ard + ISS 64 + M. Kart, px : 1 000 F. Ivan MAUGER, 11 bis, Cours Gerswin, 77185 Lognes. Tél. : 01.60.05.44.77.

Vds pour N64 : Manette + rallonge : ■ F ; Mission Impossible (U.S.) : 180 F. F Zero x (Jap) : 180 F ; Choro q (Jap), ISS 98 (Jap), World Cup (U.S.) à 150 F. Vds Mags : Divers. Adine ARNAUD, 7, rue Saint Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.

Vds N64 + M. Card + 2 man. + Vibreur + Yoshi, px : 1 000 F. Vincent BALESTRIERE, 38, rue Eugène Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 03.20.70.51.50.

Vds jx N64 (Duke Nukem Quake ISS 64...), 200 F à 350 F. Steve BOUCHAUD, 35, chemin des Sablons, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 05.56.78.92.05.

Vds jx N64 : Mario 64 : 250 F et Wave Race : 250 F ou 450 F les 2. Julien LAZAREVIC, 4, allée des Ancoles, 54140 Lons. Tél. : 05.59.14.90.99.

Vds N64 Jap/US + 2 Pabs + MC + KI Gold + Gold-densy tbe, px : 1 900 F. Christophe LIMET, 19, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : 01.48.49.15.66.

Vds N64 + 2 man. + 2 mémo + Banjo Kazooie et GT 64, px : 1 400 F. Nicolas BUREL, 304, rue Pasteur, 76520 Franqueville-saint-Pierre. Tél. : 02.35.80.83.29.

Vds N64 man. + 007, Mario 64 ou éch. ctre play, px : 1 500 F. Abdrahim ALI BRAHIM, 3, rue des Marronniers, 59760 Grande Synthe. Tél. : 03.28.21.29.27.

Vds Nintendo 64 + 2 man. + vibreur + C. Mem + Yoshi, px : 1 000 F. Vincent BALESTRIERE, 38, rue Eugène Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 03.20.70.51.50.

Vds N64 + 1 man. + ■ Card + 3 jx (Fifa98, Hart o Kart, Vaynes Hocky), px : 1 000 F. Grégory CACHERA, 311, rue Faidherbe, 59119 Waziers. Tél. : 03.27.91.82.70.

## PLAYSTATION

Vds PSX + 2 pads + puce + M. card + 7 jx, px : 1 290 F. Eric LEMOINE, 37, rue Emile Zola, 77450 Monty. Tél. : 01.60.04.22.07.

Vds Micro M. Y3 : 120 F et Gameboy + Loupe + bat. + jx : 300 F. Alexandre GIRARD, 7, place de l'Eglise, 97750 Le Bellay-en-Vexin. Tél. : 01.34.67.41.89.

Vds jx à bas prix + démo. Thomas ROBALSKI, 719 A des Foulons, 0700 Privas. Tél. : 04.75.64.48.08.

Final Fantasy Tactic USA 250 F ; Res. Evil Zusa : 250 F ; Colin : 300. Tony MENARD, 8, rue Wenceslas Coutellier, 60600 Clermont-de-l'Oise. Tél. : 06.81.05.00.65.

Vds jx Playstation Tekken 3, Thunderforce IV, G-Darius. Didier RENEZ, 20, rue Chaudes-Huses, 77370 Nangis. Tél. : 06.08.97.27.16.

Vds jx Play (Wild Arms Us Tekken 3, Jap. Bloody Roar). Kamel SAIDI, 4, rue Molière, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 01.30.94.50.10.

Vds ou éch. V. Rally : 180 F à déb. Christophe PONS, 6, Près de Croza, 84100 Orange. Tél. : 04.90.11.06.68.

Vds PS + jx Lot ■ sdp. Laurent CHATELET, 11, rue Jean Moulin, 25800 Valdahon. Tél. : 03.81.56.32.04.

Vds jx PSX pris cher de 70 F à 120 F. Antoine CASPNOUR, chez Mme DESPATIN, 8, rue de Clairvaux, 95160 Montmorency. Tél. : 01.34.12.64.32.

Vds jx PSX Pal de 80 F à 70 F. William GNA-GLOM, 7, rue Foch, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 01.47.86.34.83.

Vds jx PSX dès 100 F et Démo : 25 F avec livres. Nicolas WULFRANCK, 10, rue du Mont Baron, 74000 Annecy. Tél. : 05.50.66.42.79.

Vds Pitfall 3D sans notice : 179 F ou éch. ctre extrême G (N64). Bruno FONGARO, Route de Montmartel, 38430 Moirans. Tél. : 04.76.35.15.04.

Vds jx PS et N64 de 120 F à 250 F. Alexis DA SILVA, 181, route de Charmell, 03300 Cussel. Tél. : 06.14.35.26.69.

## SUPER NINTENDO

Vds DBZ1 : 50 F Shaq Fu : 50 F ; Spideerman : 100 F ; S. Métroïd : 100 F. Mathieu GODEFERT, 3, rue Nicolas Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 01.48.60.06.74.

Vds SNES + 31 jx + Mollitar + 4 man. + Souris, px : 3 000 F. Nicolas CHAUMERLIAC, 288 avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 01.47.99.24.05.

Vds SNIN + MK + Tiny Toon + SF II Turbo + 2 man. : 300 F ou 100 F le jeu. Florian ALGRIN, Lot le Cannier, Quart Vignelonque, 83500 La Seyne. Tél. : 04.94.74.75.49.

## DIVERS

Vds Porche Challenge : 100 F Pad Blanc : 80 F + port. Xavier BOVEDO, 49, rue de ■ Hardt, 68400 Riedsheim. Tél. : 04.89.54.30.69.

Vds jx PSX : Heart of Darkness SS, Duke Nukem 3D, G-Police. Valérie JUNG, 1 A, rue du Docteur Woehrlin, 67000 Strasbourg. Fax. : 03.88.42.32.58.

Vds TR2 Bloody Roar 250 F pce, Croc : 200 F. Clément ZUCCHERO, 85, rue Saint-Jean, 01300 Belcy. Tél. : 04.79.81.43.70.

Vds jeu PC : Game-Dry (neuf) (Football Américain) : 200 F. Romuald GUILBERT, 20, rue Saint-Martin Ducrot, 18220 Saint-Solange. Tél. : 06.82.30.16.48.

Vds 5 jx PSX ; man. ; S jx S. nin. ; jx GB. Julien POURQUET, 4, destanque, 33720 Barsac. Tél. : 05.56.27.05.43.

## ECHANGES

Ech. ZBA ctre Hexen ■ Legacy of Kain. Grégory ROBIN, 11, rue du Relais, 65800 Pzoermez. Tél. : 02.97.72.21.12.

FF7, T. Crisis + Gun, Crash ■ et 2, Baphomet 2, Bust 2, tbe, px à déb. Laurent SAGNARD, 42, bis rue Marcelin Champagnat, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 04.77.29.55.20.

Vds 20 jx PS, 60 démos, px et liste sur demande. Dany LAURENCY, 3, rue des Rochers, 25310 Hermoncourt. Tél. : 06.86.33.35.76.

Vds Breath of Fire 3 US : 200 F, FF7 US 150 F. Stéphane GIRAUD, 17, route de ■ Parée, 88490 Lusse. Tél. : 03.29.51.10.50.

Vds jx Divers Playstation : 200 F pce, Eric SORRENTINO, 18, rue Elmir Bourges, 13004 Marseille. Tél. : 06.62.51.60.12.

Vds PSX + 7 jx + man. Carte mémoire 1 400 F. Jules ANDRES, 147, bd Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 01.40.86.73.45.

Vds Pédalier + volant Mad la TZ, px : 350 F. Marie Jean Stéphane, BESNARDUS, 15, rue Champs Roger, 78400 Chatou. Tél. : 01.30.53.36.26.

Vds Chevaliers de Baphomet + Tekken 2 + Démos GT + Tekken 3, px : 190 F. Guillaume SZOTYLO, 12, allée des Griottes, 69210 Fleurieux-sur-l'Arbres. Tél. : 04.74.01.42.81.

Vds Die Hard (US) + Gun, px : 190 F ; vds Air Soft Gun : 150 F à 350 F. Luc YANG, 14, Villa des Chènes, 95500 Gonesse. Tél. : 01.39.87.41.14.

Vds Aca Combat 2, Mib, Jumping Flash 2, px : 100 F à 200 F. Adrien KUNYSZ, 243 rue des Ecoles, 5730 Rossignol-Belgique. Tél. : 00.32.63.41.21.79.

Philosoma, Rage Racer, ctre jx de SNIN. Jx PSX jap. Philippe GRONDIN, 28, rue du Docteur Schweitzer, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 01.43.85.98.85.

## ACHATS

Ach. Doom ou Final Doom (100 à 150 F) sur PS. Stéphane REYNIER, 8, rue du Docteur-Tagnard, 38350 La Mure-Isère. Tél. : 04.76.81.35.23.

Ach. ou éch. jx sur PS et Saturn. Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.78.

Ach. Neo Geo Carl. + jx pas trop cher. Jean-Louis CAFORA, 8, rue Saint-Georgé, 57000 Metz. Tél. : 03.87.66.33.62.

Ach. Albert Odyssey U.S. sur saturn, px à déb. Flavien SALSMANN, 5, av. Maurice-Havel, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 01.60.28.31.41.

Ach. ou éch. Die Hard Trilogie, X-Men VS Street Fighter (250 F). Emmanuel VUILLAUME, 10, bd ■ Crépascule, 04100 Manosque. Tél. : 04.92.72.63.30.

Ach. neo geo Cartouche Fatal Fury Spécial : 250 F. Anthony DELAUNAY, 3, allée du Castel, 60500 Chantilly. Tél. : 03.44.58.58.87.

Ach. neo geo CD. Fabrice MEGANGE, 9, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 06.81.29.95.98.

Rech. et F. Passionnés par RPG (x vidéo et autres). Julien LOZIER, Quartier La Vorzée, 07130 Toulard. Tél. : 04.75.40.23.27.

Rech. sur SN DKC 3, Megam X 3, Maui Mallard à 100 F pce. Benoît PICARD, 5, rue des Cordeliers, 85270 Saint-Hilaire-de-Riez. Tél. : 02.51.54.45.66.

Ach. Doom ou Final Doom sur Playstation à déb. Stéphane REYNIER, 8, rue du docteur Tagnard, 38350 La Mure-Isère. Tél. : 04.76.81.35.23.

Ach. ou éch. neo geo Cartouche ou CD. Thomas GOLDSTEIN, 21 ter, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 01.43.74.55.85.

Ach. Final Fantasy 3 sur SNES US. Sébastien RACINE, Tél. : 01.64.08.12.16.

Ach. jx neo geo. Jérôme GRAZIANI, 6, rue du Mazel, 05000 Gap.

Cher. Final Fantasy Legend 2 et 3 sur GB : 250 F pce à déb. Jérôme LELONG, 7, allée Louis-Jouvet, 51430 Tinquex. Tél. : 03.46.07.82.57.

Ach. tout matériel Atari Jaguar, surtout CD-Rom et Burnout. David CLEMENT, 352, rue du Fg Bannier, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tél. : 02.38.81.83.76.

Ach. N64 + jx courses, px : 1 500 F. Pierre LE MENN, Le Chazeaud, 87220 Feytall. Tél. : 05.55.06.10.47.

Ach. jx Baku-Baku + acc. Saturn pas cher. Sylvain BARNET, 22, rés. Marguerite, 33720 Podensac.

Ach. neo geo CD avec ou sans jx petit px. David LEIMINGER, 23, rue Magellan, 17360 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 06.07.50.08.84.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

## RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM :  
PRÉNOM :  
ADRESSE :  
TÉL. :

## Consoles + n° 81

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



# 3615 Un vrai feu d'artifice

## U64

Tapez 3615 U64

pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

• Actualités • Trucs & astuces • Solutions

A consulter sans attendre :  
un super catalogue de VPC !

Le Neuf !

L'occasion !

V. RALLY	429 F
MISSION IMPOSSIBLE	429 F
SCARS	429 F
EXTREME	449 F
F1 WORLD GRAND PRIX	429 F
MORTAL KOMBAT 4	429 F
HOLY MAGIC CENTURY	449 F

Consoles d'occasion + 1 manette 590 F

MARIO 64	199 F	GOLDEN EYES	290 F
MARIO KART 64	249 F	ISS 64	249 F
Diddy Kong Racing	249 F	LAMBORGHINI	249 F
F1 RACE POSITION 64	199 F	LYLAT WAARS	290 F
TURBO	249 F	NAGANO 64	249 F
WALLS RACE	249 F	TOP GEAR RALLY	249 F
BOMBERMAN	249 F	YOSHI'S STORY	290 F
DUKE NUKEM	249 F		

# SUNRISE IMPORT

14, rue des Messageries - 75010 Paris

PLAYSTATION

SATURN

METAL GEAR . US - 449 F	NEW	ANGEL BEAT	NEW
PARASITE EVE . US - 449 F			
DESTREGA . JP - 499 F	NEW		
WILD 9 . US - 399 F			
TALES OF DESTINY . US - 499 F	NEW		
SPYRO THE DRAGON . US - 399 F			
MOTO RACER 2 . US - 399 F			
CAPTAIN COMMANDO . JP - 439 F			
MASTER OF MONSTER . US - 399 F			
CAPCOM GENERATION VOL.2 . JP - 499 F			
NAMCO ANTHOLOGY VOL.2 . JP - 499 F			
RALLY DE AFRICA . JP - 499 F			
RIVAL SCHOOL JUSTICE . US - 399 F	NEW		
XENOGears . US - 449 F	NEW		
STRIKER 1945 II . JP - 499 F	NEW		
STREET BORDERS . JP - 499 F	NEW		
CARDINAL SYN . JP - 499 F	NEW		
ETC...			

BLAC MATRIX . JP - 449 F	NEW
CAPCOM GENERATION VOL.2 et 3 . JP - 399 F	
SHINING FORCE 3 SCE . JP - 359 F	NEW
SLAYERS ROYAL 2 . JP - 449 F	
STEAM HEARTS . JP - 399 F	
SOLVICE . JP - 399 F	
KOF COLLECTION . JP - 449 F	NEW
MARVEL VS STREET FIGHTER . JP - 399 F	NEW
COTTON BOOMERANG . JP - 399 F	NEW
STRIKER 1945 II . JP - 399 F	
FALCOM CLASSIC 2 . JP - 399 F	
DENSHA DE GO ! EX . JP - 399 F	



Dreamcast

CONSOLE DREAMCAST  
FAITES VOS RESERVATIONS  
GRATUITEMENT

DISPONIBLE A PARTIR DU 20 NOVEMBRE

NEO-GEO (CART.CD)

TEL : 01.47.70.27.04

Pour commander, nous écrire sur papier libre à :  
SUNRISE Import, 14 rue des Messageries 75010 Paris.  
Frais de port : 35 F et + de 2 jeux : 40 F  
Pour les consoles : 100 F  
Chronopost : 80 F  
Paiement : Chèque, Mandat et CB  
LISTING GRATUIT SUR DEMANDE

FIGHTERS 64 CART. et CD - TEL  
FATAL FURY REAL BOUT 2 CD - 299 F  
METAL SLUG 2 CD - 399 F

# 100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

## CONSOLES

## SERVICES PLUS

REVENDEURS,  
VOUS VOULEZ FAIRE DE LA PUB  
POUR VENDRE FACILEMENT  
DES JEUX, DES CONSOLES,  
DES ACCESSOIRES...

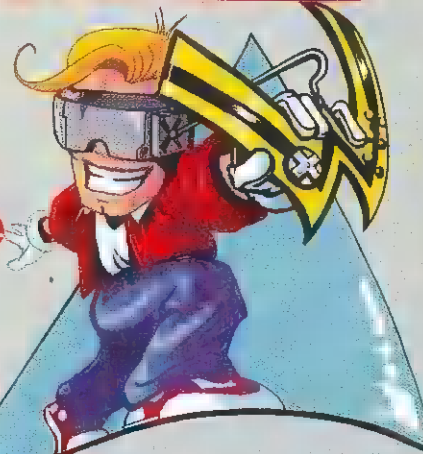


APPELEZ-NOUS  
Caroline SAINT BLANCAT  
VOUS Y AIDERA, AU  
01.41.86.16.32

# WINNER'S GAMES



La  
passion  
partagée  
du Jeu  
vidéo !



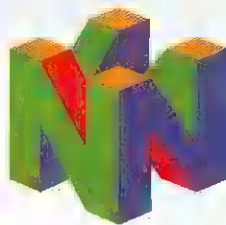
Neuf - Occasion - Echange

51, rue Victor Hugo  
69002 Lyon  
04.78.42.77.94

103, rue A. France  
69100 Villeurbanne  
04.78.85.08.46

E.mail : gilpat.winnersgames@hol.fr





## 1080° SNOWBOARDING

**GLISSER** v. *intr.* : Se déplacer sur une surface lisse de façon maîtrisée ou non.

« ... un réalisme jamais vu sur console »  
JOYPAD

« ... prouesses techniques, effets spéciaux affolants,  
maniabilité exquise, sensations inédites ... »  
PLAYMAG

« ... une réalisation technique de haute volée ... »  
X 64

« La référence en matière de Snowboard sur console »  
PLAYER ONE



se



Les limites n'existent que pour ceux qui ont peur.  
Ton adrénaline se souviendra longtemps  
de sa rencontre avec 1080° Snowboarding.  
Que tu sois goofy ou régular,  
l'appel de la poudreuse n'attend pas.  
Alors, lève toi et glisse.





# Faites le break !

avec 8 des meilleurs  
tennismen mondiaux :

Michael Chang, Jana Novotna,  
Gustavo Kuerten, Richard Krajicek,  
Mark Philippoussis, Amanda Coetzer,  
Conchita Martinez, Jonas Björkman.

- 8 courts internationaux, 4 revêtements.
- 3 modes de jeu : Smash Tennis, Arcade et Bombe, en simple, double ou tournoi.
- Toutes les règles officielles, tous les coups traditionnels et plus de 30 coups spéciaux.
- Jusqu'à 4 joueurs simultanément et 8 joueurs en tournoi.



**Yannick  
NOAH**

**Allstar Tennis '99**

Venez découvrir  
Yannick Noah All Star Tennis '99  
pendant l'Open de Paris à Bercy  
du 2 au 8 novembre 1998.



NINTENDO 64



13<sup>e</sup>  
OPEN de PARIS

<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT  
08 36 00 36 32 3615 Ubi Soft

Ubi Soft







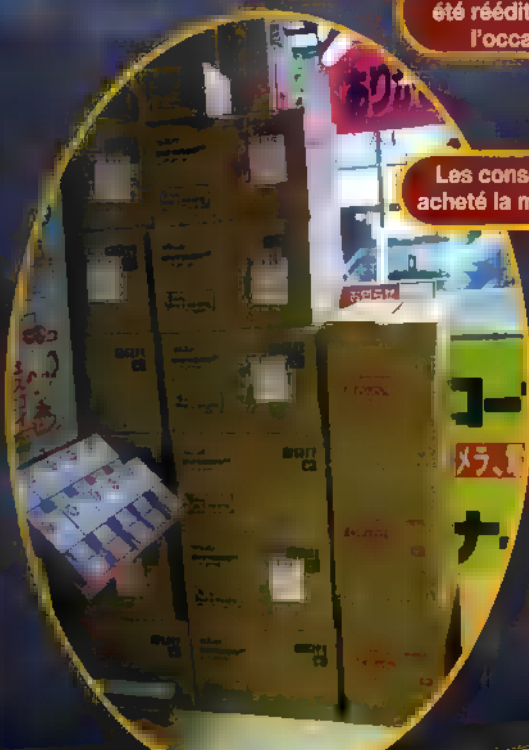
267 unités vendues  
en 35 minutes dans  
ce magasin !



Les versions GB ont  
été rééditées pour  
l'occasion.



Pocket Yellow risque de faire  
un malheur chez les enfants.



Les consommateurs ont  
acheté la machine et le jeu !

Nintendo engrange  
un argent monstre !



Les enfants rêvent,  
les parents paient.



A l'intérieur, on trouve tous  
les goods sur Pokémon !

On fait la queue pour  
rentrer dans le Pokémon  
Center de Tokyo.





# Sonic Adventure: la claque en attendant

C'est le 22 août dernier qu'a eu lieu la présentation officielle du premier jeu Sega pour la Dreamcast, le bien nommé **Sonic Adventure**.

**Nagotani son**

**C**ette fois, ça y est. Sega s'est lancé dans la distribution de claques. Les sceptiques, les grincheux, les fans, bref tout le monde étaient par terre après seulement trois minutes d'une présentation vidéo de Sonic Adventure. Chacun ayant retrouvé son siège, le Sonic Team pouvait faire son entrée, Naka en tête, fier de l'onde de choc qu'il venait de déclencher. La démo en temps réel pouvait commencer. Sonic, qui ne se portait pas trop bien ces derniers temps, retrouvait des couleurs. En fait

c'était comme la première fois où, lors d'un CES, on avait découvert Sonic sur Megadrive. On sent qu'il a de la dynamite là-dedans !

**Ben mince, ça alors...**

Premier vrai Sonic depuis Sonic 3D aux dires du Sonic Team (on oublie les titres développés aux Etats-Unis pendant la période Saturn), le jeu est en 3D libre. Le degré de liberté dépend



Les circuits rappellent ceux de F-Zero X

du personnage. Sonic est ainsi limité à la terre ferme, alors que Tails peut voler partout. Les niveaux sont au nombre de trois et plus vastes que dans Mario 64 qui a servi de modèle. Ils sont aussi plus complexes : si on plonge du sommet d'une montagne, on traverse une couche nuageuse pour découvrir plus bas une jungle et des ruines incas. En continuant, on passe à travers le feuillage des arbres pour se retrouver dans la jungle et, au détour d'un rocher, on peut découvrir un souterrain. Du jamais vu ! À noter que le fond de l'écran est parfois composé d'une photo 2D de grande qualité (scènes extérieures) qui scrolle dans tous les sens. On note aussi un tas de petits jeux pour varier les plaisirs, comme la partie shoot qui oppose le porte-

avions-forteresse-volante d'Eggman au biplan de Tails qui se transforme en super jet.

**SH4 + PowerVR2  
Big Bang**

Une fois de plus (mais ce sera bientôt la norme), la Dreamcast propose du jamais vu techniquement et visuellement. Les graphismes sont ultra fins et colorés. Les polygones sont très bien agencés, stables, sans jour entre eux ni effets



Knuckles peut voler à travers les niveaux



**DREAMCAST**

● Sonic Team/N.C.



Sonic file à toute allure  
comme jamais !

# nd'y jouer

Les anneaux sont vitaux  
pour votre survie.

## A-LIFE, UN TRUC BIZARRE

A-Life (Artificial-Life) désigne des créatures qui évoluent indépendamment du joueur, et qui vous porteront assistance. Elles portent le nom de "Chao" dans le monde de Sonic. Elles peuvent également être enregistrées sur le VMS, comme les Tamagochi.



Sonic ne vole pas, mais  
il est débrouillard.



La ville est hyper modélisée  
et très colorée.





## Sonic Adventure



► de flan. Les textures sont complexes, fines sans bavures. Rajoutez des effets spéciaux à la pelle (transparence, lumière, déformation...), le tout en temps réel, bien sûr. Grâce au Bus du SH4 et à son moteur graphique, tous deux 128 bits, les graphismes s'affichent sans ralentissement malgré une vitesse d'animation extrême ! Il suffit de voir Sonic débouler à fond sur le circuit à la F-Zero X dans la ville pour avoir la tête qui fume ! Pour le moment, le jeu ne tourne qu'à 75% de sa vitesse prévue. Imaginez la vitesse finale du jeu. Mais, le Sonic Team pourrait ralentir certains passages pour ne pas nuire à la jouabilité. Technique-ment, Mario 64 est enfoncé. On parle même d'un mode permettant de linker jusqu'à six Dreamcast pour une sorte de jeu en réseau (Link par câble ou par connexion modem).

### Un Sonic plus mature...

Sonic nous revient donc encore plus speed. Le Dr Eggman (Robotnik chez nous) est plus démoniaque que jamais et son monde bien plus noir. Les divers ennemis sont effrayants. La 3D et les performances de la machine permettent des graphismes plus aboutis. On compte six persos de base dont de nouvelles têtes (pas de Sonic Metal encore). Chacun possède un scénario et une jouabilité propre. Une mission est donnée en début de niveau comme retrouver trois cristaux dont la place change à chaque nouvelle partie. En fin de

niveau, il y a la confrontation avec Eggman. Le but du jeu est de retrouver les sept émeraudes du chaos.

### "Oh l'autre ! T'as vu le son ?"

Les thèmes musicaux sont classiques pour un Sonic (trop ?). Pour la première fois, chaque perso parle. Les voix sont très japonaises, style "animé". La version officielle européenne sera plus dans nos goûts. Autrement, le jeu gère les capacités de la machine à simuler le Dolby AC-3.

### Un jeu parfait ?

Lancer une nouvelle console avec un Sonic présente de bons côtés et d'autres moins. Si, aux Etats-Unis et en Europe, l'impact sera certainement grand, au Japon, c'est une autre histoire, car les Nippons ne connaissent pas Sonic, pourtant l'emblème de la marque. Il faut dire que la Megadrive n'a pas existé dans l'Archipel.

Enfin, on n'a toujours pas pu juger de la jouabilité (toujours délicate dans un espace en 3D libre). Pour l'instant, le jeu n'en est qu'à environ 35% de son développement. Certains éléments des décors arrivent légèrement par bloc, mais ce genre de problème est toujours traité en dernier chez Sega et devrait être réglé dans la version finale aux dires du Sonic Team. Il est vrai que la mémoire de la machine devrait le permettre. Enfin, trois niveaux, cela paraît peu, comparé à Mario 64.

### Un enjeu de taille

Contrairement à la Saturn, la Dreamcast possède, dès son lancement, un titre majeur, qui devrait rassurer les joueurs sur le devenir de la marque sur console. La technologie de cette machine permet aussi d'adresser un message aux joueurs sur PC qui sont nombreux à pester contre les conflits matériels et logiciels. Le choix de la

plate-forme de développement WinCE2, outre une programmation simplifiée, permettra d'adapter une ribambelle de gros hits PC dès les premiers mois de la machine. La Dreamcast, qui peut se brancher sur un écran SVGA, pourrait ainsi devenir une sorte de PC bon marché, performant et débarrassé des problèmes de configuration. Pour l'instant, les premiers jeux dévoilés par les éditeurs tiers ne crèvent pas l'écran. Les éditeurs majeurs (Capcom, Konami, Taito...) attendent de voir la viabilité du nouveau format avant de se lancer dans l'aventure. Attendons donc le Tokyo Game Show d'octobre pour en savoir plus.



La qualité des textures est incroyable.



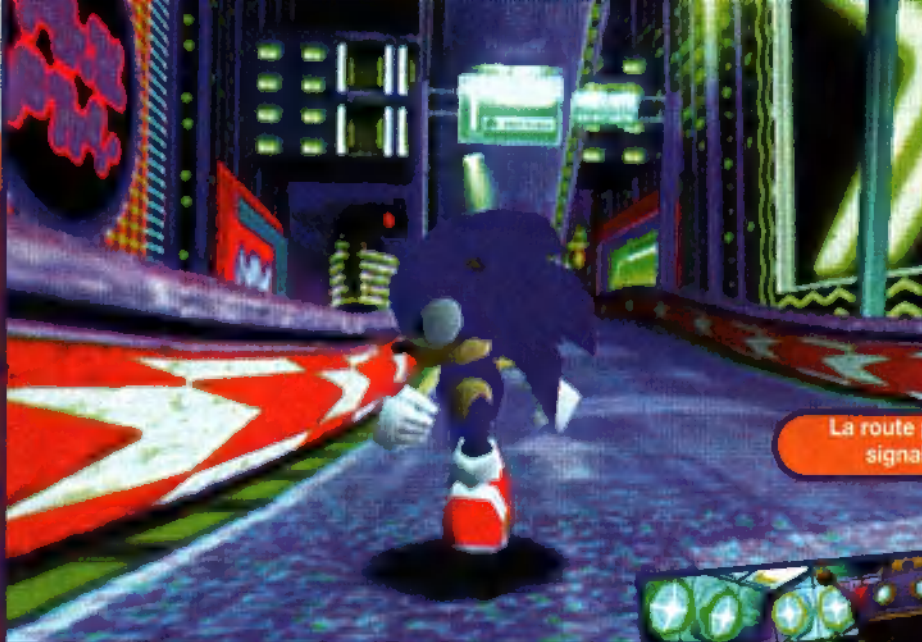
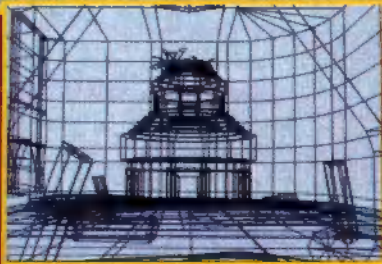
Amy participe à un mini jeu.





## QUE DU BEAU !

Du croquis à la 3D finale, Les graphistes ont soigné leur boulot !



La route possède sa signalisation.

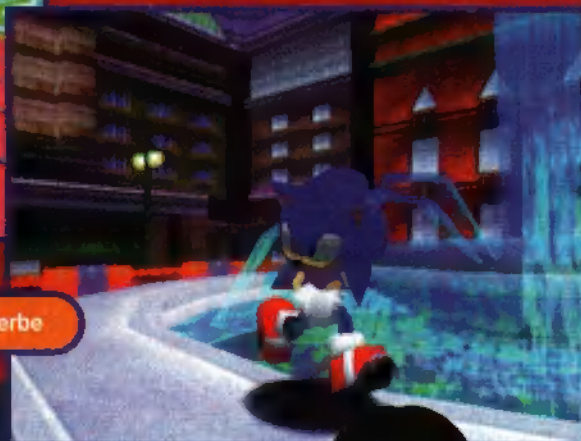
Ces robots nettoyeurs sont-ils dangereux ?



La 3D est stable et bien rendue.



La fontaine est superbe



## SONIC IN LONDON

Ce 13 août dernier, nous avons eu la chance d'être conviés à la première présentation de Sonic sur la Dreamcast. L'événement se passait au siège londonien de Sega Europe, quelques jours avant les présentations japonaise et américaine. Priorité à l'Europe donc tu le crois ça ?

En raison de la présence à Londres de M. Naka, le chef du Sonic Team, que nous avons pu découvrir Sonic (et la Dreamcast par la même occasion) avant le reste du monde. Il faut reconnaître que nous avons vraiment été impressionnés par la réalisation de ce nouveau Sonic et, par extension, par les formidables capacités de la Dreamcast. En prélude à cette présentation, nous avons eu l'occasion d'interviewer M. Naka. Ce dernier nous a appris qu'il avait créé le premier Sonic au Japon, et qu'ensuite il était parti diriger le Sonic Team aux Etats-Unis,

où on été développés les trois épisodes suivants de cette saga. Par la suite, il est revenu au Japon pour continuer la série. Il a également dirigé le développement de Nights avant de revenir à Sonic pour le développement de Sonic R sur Saturn, ce qui lui a permis d'explorer les possibilités 3D transposées dans l'univers de Sonic.

M. Naka a dirigé une équipe de 20 personnes durant les 10 premiers mois du développement de Sonic Dreamcast. Actuellement, ce sont pas moins de 60 personnes qui travaillent sur ce jeu qui

sortira en même temps que la Dreamcast au Japon. Avec ce nouvel épisode, M. Naka a voulu développer encore plus l'univers de Sonic et lui donner une personnalité plus agressive. Mais la caractéristique principale de Sonic reste sa vitesse, et ce jeu est indiscutablement le plus rapide à ce jour, quel que soit le support. C'est vraiment du beau boulot, et on n'a sans doute pas fini d'entendre parler de M. Naka et de son Sonic Team.





# Star Wars Arcade

© 1998 Sega Enterprises, Ltd. © 1998 Lucasfilm Ltd. TM. All right reserved. Used under authorisation.

**L'AM Annex s'essaye au shoot 3D. Spécialisé dans les courses automobiles (Sega Rally, Touring Car...), cet AM est bien décidé à effacer le premier Star Wars Arcade qui n'avait pas été une franche réussite.**

**U**ous incarnez un pilote de la Rébellion, qui n'est pas sans rappeler Luke Skywalker, dans une succession de séquences tirées des meilleurs moments de la trilogie. Au programme : attaque de l'Etoile noire, poursuite sur Speeder Bike dans la forêt, attaque des AT-AT impériaux, assaut des Star Destroyers... Bref, vous allez voir du pays.

Ces passages ont tous été réalisés en images de synthèse inspirées des films. Elles sont tout simplement superbes. L'AM Annex est actuellement en discussion avec Lucas pour incorporer les voix originales. Ainsi, par exemple, lors de l'attaque de l'Etoile noire, une "voix intérieure" vous conseillera d'utiliser la Force. On note aussi une foule de détails fidèles aux films. Toujours dans ce même passage de l'Etoile, on trouve le compteur rudimentaire qui informe le pilote de la distance qui lui reste avant de tirer ses torpilles. L'action est simple. Vous disposez d'un joystick avec deux armes basiques (lasers, torpilles). Un bouclier est aussi présent pour vous protéger un temps des tirs ennemis. Comprenez que ce sera votre

jauge de vie. A la manière d'un Galaxian, le jeu est en 3D avec un chemin précalculé. On doit tirer sur tous les ennemis qui passent. Ceux-ci sont désignés par des cibles. Suivant la pression sur le bouton des lasers, on accède à un tir groupé de quatre lasers ou à leur succession rapide comme dans le film. Si vous tirez sur un allié, vous vous rapprochez du côté obscur de la Force. Ce n'est pas encore très clair (c'est le cas de le dire), mais cela pourrait avoir une incidence sur le déroulement du jeu ou sur sa difficulté. Vous rencontrerez un certain nombre d'événements surprises. Suivant vos succès ou vos échecs, la suite changera de tournure (un peu comme dans Jurassic Park). Ce qui signifie donc de multiples fins.



X-Wing.

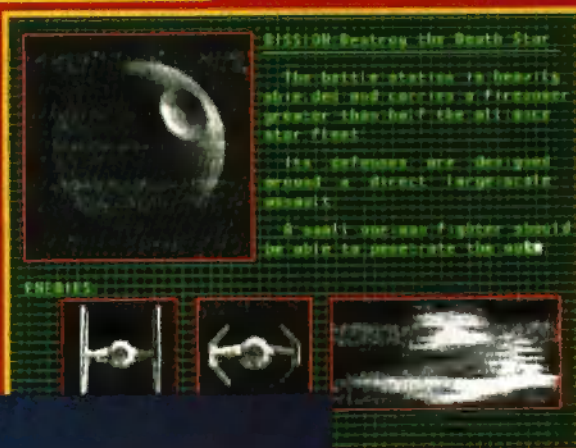
Il semblerait que l'on doive s'attendre à une avalanche de titres basés sur l'une des sagas cinématographiques les plus populaires. En effet, Lucas s'apprête à sortir en 1999 (aux alentours du mois de mai) le nouveau volet intitulé "Episode I". Comme son nom l'indique, il couvre la période qui précède l'actuelle trilogie (les épisodes IV, V, VI) et met en scène le renversement de la République et l'avènement de l'Empire. Star Wars Arcade est assez facile et ne demande pas d'apprentissage particulier. Il s'adresse aux joueurs occasionnels afin d'attirer une nouvelle clientèle dans les salles. On compte six niveaux de base et Sega estime le temps de jeu global à environ 15 minutes. Alors... est-ce que le produit final saura honorer le plus grand space-opéra de l'histoire du cinéma ? Réponse lors du Jamma Show '98 le mois prochain.

## ARCADE

● Sega/Fin 98

Visuellement, le Model 3 Step 2 apporte toute sa puissance. De multiples scènes cinématiques viennent relier les séquences entre elles pour faire avancer le scénario.

On vous informe toujours des buts de la mission avant de la débiter.



## COMME AU CINÉMA

La qualité des scènes cinématiques n'a souvent rien à envier aux films originaux.

